NBA Live 06, une parfaite vitrine technologique

N° 160 Février 2006

# NEXT GEN

CE QUI CHANGE RÉELLEMENT DANS VOS JEUX



Resident Evil, Phoenix Wright, Viewtiful Joe... Le développeur nous ouvre ses portes

### CAHIER IMPORT

Les actus et les tests en direct du Japon et des États-Unis

MGS 3 Subsistence, encore plus mieux! Kingdom Hearts II, carton plein pour Square Metal Gear Acid 2, du très bon sur PSP Et bien plus encore!

### TESTS

Shadow of the Colossus (PSZ): une expérience unique Psychonauts (PS2 & Xbox) Toca 3 (PS2 & Xbox), Ico (PS2) Mario & Luigi 2 (NDS)...





FLIME FLIME FLIME

> LES "705" N'ETAIENT PAS QUE "PEACE & LOVE"...

# DE TOUR STATES OF THE PARALLEL LINES

Driver<sup>1</sup>: Parallel Lines, © 2006 Attari Inc. Designed and developed by Reflections Interactive Limited, an Attari development studio. Marketed and distribute by Atari Europe SASU. All trademarks are the property of their respective owners: "Le" and "PoyStotion" are registed trademarks of Sony Compart Enterlamment Inc. All Right Beanond Microsoft. More, and the "Drive Income size a literature interaction and interactions and an account of the creative marketing and account of the creative marketing and account on the Limited States and creative providers and account on the Class and creative providers and account on the Class and creative providers and account on the Class and creative providers and account of the Class and account of







PlayStation 2



Découvrez des infos exclusives sur www.atari.com/driver Mars 2006





ypad n° 160 du 24 janvier 2006 Edite par Future France S.A.S. au capital de 3 995 378 € RCS de Nanterre B 388 330 417 Siège social : 101-109 nue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 39 www.mesmagazinesfavoris.fr Présidente directrice générale et représentante légale Saghi Zaimi

sagni zami Directrice générale – finances et administration : Jane Wray Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002 Directrice de la publication : Saghi Zaïmi Directeur des ressources humaines : Richard Karacian

Directeur des ressources numaines : hichard kara (jobse®futurenet.fr) Directrice marketing et commercial : Saghi Zaimi Directeur du magazine : Vincent Alexandre Prix au numero : 5,90 € Depôt legal à parution

18-24 quai de la Marne – 75164 Paris cedex 19 Tel. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92 Tarif France 1 an (13 numeros) : 51.92 €

REDACTION

Redacteur en chef : Teck Hao Tea (Teckos) Chefs de rubriques : Jérôme Capon et Kim-Long Tran (Keem) Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries Redacteur graphiste : Éric Sallé Directeur artistique groupe : Nicolas Cany Chef de studio : Vincent Meyrier

Ont collaboré à ce numero

rt (Marty), Sébastien Bigay (Dirk), Damien Bigini (Dam), Denis Brusseaux, Yamina Djarir (secrétaire de rédaction), Kim Doan (Nezumi), Éric Ferrand (illustration), Arnaud Frey (Arnosan), Vincent Gallopain, Richard Homsy, Thomas Huguet (Ed), Raphaël Lucas, Florence Magnier (maquette), Gianni Molinaro (Plume), Fabien Pellegrini et Alain de Seze (secrétaire de rédaction)

### PUBLICITÉ

Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00 Directeur commercial de la publicité : Jérôme Adam ome.adam@futurenet.fr) Directice de la publicité : Sidonie Collet (sidonie collet@futurenet.fr)
Chef de publicité : Benoît Mazeron (benoît mazeron@futurenet.fr)
Responsable trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistant trafic : Pascal Desort (pascal desort@futurenet.fr)
Directeur de la publicité hors capití : Yann Aubry de Montdidier

### **FABRICATION**

### DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS

irectrice de la diffusion : Florence Lourier esponsable de l'abonnement : Valérie Bardon hef de produit vente au numéro : Olivier Riva

impression : Québécor World SA, siège social : Saint-Thibault-des-Vignes Imprimé en France, Printed in France lous droits de reproduction réservé

Copyright Future France 2006. Tous droits de reproductions réservés. Joynad est une marque déposée.

s en France, au R-U, aux USA et en os magazines sont également publié:

London Milan New York Paris San Diego San Francisco





### ÉDITORIAL



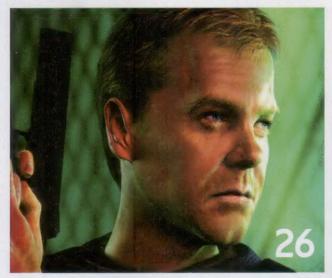
# ESTHÉTISME NUMÉRIQUE

« La beauté des choses existe dans l'esprit de celui qui les contemple », disait un philosophe. Je pourrais m'émerveiller un temps infini pour une personne sans me lasser, lorsqu'un autre trouverait tout autre sujet à son intérêt. Bref, dans une formulation moins élégante que celle de Hume, chacun voit midi à sa porte. Il n'y a pas d'universelle beauté, et il en va de même dans le jeu vidéo. Tant que tous les jeux - une utopie - n'auront pas la teneur « artistique » d'un ICO, l'identité affirmée d'un Okami, l'originalité assumée d'un Psychonauts, on ne jugera leur beauté que d'un point de vue technique, en nombre de polygones et en quantité d'effets spéciaux, et dans leur capacité à reproduire ce que l'on voit avec réalisme, à satisfaire une attente qui a pour référents ce qui nous entoure. En cela, la next gen promet, avec ses nouvelles technologies, ses nouveaux outils. Et c'est dans cet univers de shaders, de maps et de mapping que Joypad s'aventure, s'attelant à décrypter ce qui rendra - et rend déjà - nos jeux plus séduisants et plus beaux... en attendant que la next gen se fende d'une autre audace visuelle.

**#Teckos** 

IL N'Y A PAS D'UNIVERSELLE BEAUTÉ, IL EN VA DE MÊME DANS LE JEU VIDÉO SOMMAIRE

JOYPAD N° 160 FÉVRIER 2006





P. 12

LES JEUX NEXT GEN À LA LOUPE

Que sont censées apporter les nouvelles machines ? L'évolution technique est-elle vraiment significative ? Dam vous dit tout !

### ACTUS

P.18

GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER (XBOX, 360) .... P.18

Keem est parti en reconnaissance voir à quoi ressemblerait la nouvelle génération de *Ghost Recon*. Sur Xbox ça promet, et sur 360... ça tue!

PROJECT ZERO 3

THE TORMENTED (PS2) ......P.22

Faites réviser votre pacemaker, une des séries les plus effrayantes du ieu vidéo nous ressert ses histoires de fantômes une troisième fois.

Jack Bauer a le chic pour passer de sales journées. Découvrez

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS (PS2)....P.28

nouvelle orientation à sa série. L'éditeur se perdra-t-il en route ?

Fer de lance du jeu en ligne sur la première Xbox, *MotoGP* passe à la vitesse supérieure avec haute définition et tout le reste. Prometteur

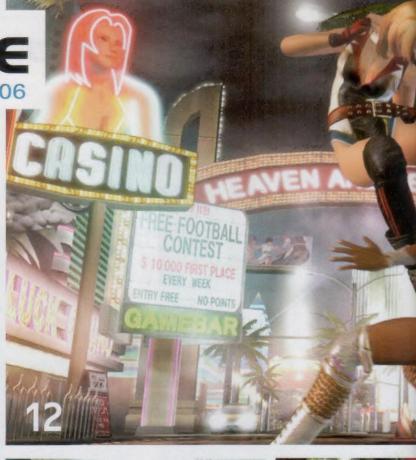
### TESTS D 5

SHADOW OF THE COLOSSUS (PS2) .....P.52

Depuis sa sortie au Japon, l'ombre du colosse ne cesse de planer au-dessus de nos têtes. Et on adore ça !

PSYCHONAUTS (PS2 ET XBOX) ......P.58

Gros psychopathe ou génie à l'imagination débordante, Tim Schafer : Dans tous les cas, il nous sert une expérience délirante !







12 ÉVENEMENT De Gears of War à Dead or Alive 4, la next gen a la pêche et va tout défoncer K.-O. technologique! Actus On attendait des news de la PS3 et... que dalle. Tant pis, Worms revient sur DS et PSP, et ça, ca vaut toutes les actus du monde.







des étincelles mais surtout ça donne naissance à un superbe RPG! CURSE OF DARKNESS (PSZ ET XBOX) .......P.64 que ça en fait », le dernier Castlevania. WE LOVE KATAMARI (PS2)......P.66 URBAN REIGN (PS2) ......P.70 PORTRAIT : YUZO KOSHIRO ......P.87 TESTS ......P.88 QUESTIONS D'ACTUALITÉ ......P.8 TENDANCE ......P.10 PROCHAINES SORTIES ......P.44 PLUS LOIN .....P.48 PRO-GAMERS .....P.106 TRIBUNE ......P.112

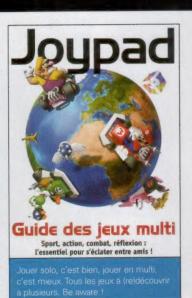
38 possier carcom Pendant qu'on trimait a Paris, Arno trainait chez Capcom pour voir ses futures bombes sur DS et GameCube. Veinard I

50 rests Des milliards de tests ont été décalés au dernier moment. On se contentera de Shadow, Psychonauts, Mario et ICO.

83 CAHIER IMPORT Rogue Galaxy, Metal Gear Acid 2, Front Mission 5, Kingdom Hearts II, MGS 3: Subsistence...



38 DOSSIER

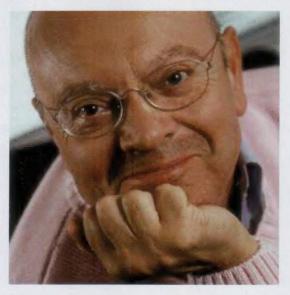




### QUESTIONS D'ACTUALITÉ

# Les jeux français à crédit ?

APRÈS LA RECONNAISSANCE COMMERCIALE, LES JEUX VIDÉO SONT EN PASSE DE GAGNER LA RECONNAISSANCE POLITIQUE : UN CRÉDIT D'IMPÔT POURRAIT ÊTRE ACCORDÉ AUX DÉVELOPPEURS FRANÇAIS.



Jean-Claude Larue, délégué général du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (S.E.L.L.) s'est longtemps battu en faveur du crédit d'impôt. La victoire semble proche...

### Le crédit d'impôt accordé aux développeurs français est-il accepté ?

Pas encore! Le Premier ministre,
Dominique de Villepin, en a transmis
la demande avant le 15 décembre à
Bruxelles, qui a maintenant deux mois
pour donner ou non son accord. Mais
il faut savoir qu'en cas de refus, cela
ne sera pas synonyme d'échec.
La France devra simplement poursuivre
la discussion avec la Commission
européenne. Si le crédit d'impôt est
accepté, il aura un effet rétroactif:
tout jeu français dont le développement

a commencé après le 1<sup>er</sup> janvier pourra alors en bénéficier.

### À votre avis, qu'est-ce qui a poussé le gouvernement à agir ?

Le sentiment d'une responsabilité historique : les jeux vidéo sont le nouveau média de ce siècle, et la France risque d'en être absente. En effet, certains pays pratiquent le crédit d'impôt, ce qui rend le coût de développement abordable. C'est pour cela qu'Ubisoft délocalise au Canada, où existe déjà ce système avantageux. Les répercussions sur l'emploi sont importantes : de 15 000 à 20 000 postes créés au Québec, alors qu'en France, on est passé de 5 000 à 700. Il y a aussi une motivation plus tactique, vers les jeunes électeurs.

### Est-ce la solution miracle?

Il y a un paradoxe français: nous avons un réel savoir-faire en matière de jeux, mais le développement coûte trop cher. Voter le crédit d'impôt nous permettra au moins de nous battre à armes égales avec la concurrence étrangère. Le rapport de force sera plus équilibré.

# Un sérieux coup de main

Le projet proposé par le gouvernement à la Commission européenne consiste en un crédit d'impôt accordé aux développeurs de logiciels français. Le studio devra justifier les dépenses liées aux coûts de production de son jeu : le crédit portera sur 30 % du montant et sera déduit de l'impôt sur les bénéfices tirés de l'exploitation du logiciel. En cas d'échec commercial, le crédit sera converti en une somme équivalente qui permettra au studio de se « refaire » une santé, ou du moins de ne pas trop souffrir de ce revers.





### Contrepartie nécessaire

Le crédit d'impôt ne sera accordé aux studios de développement qu'en contrepartie de la création d'emplois fermes.



### La fuite des talents Selon le S.E.L.L.

des centaines de jeunes créateurs français partent chaque année travailler à l'étranger, où les jeux sont pris au sérieux.



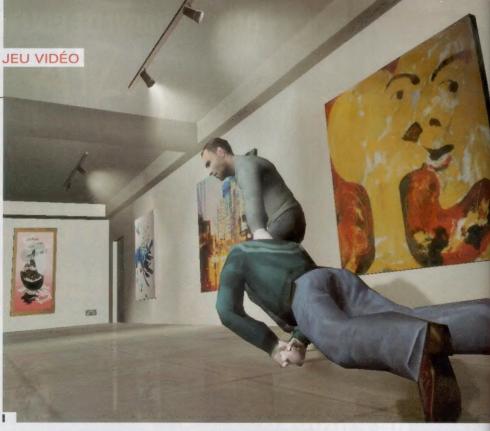
### Épreuve d'endurance

La visite des locaux d'Ubisoft et Quantic Dream (Fahrenheit) par le Premier ministre, le 12 décembre 2005, est le point d'orgue d'un long travail de sensibilisation à la question de l'industrie vidéoludique. Du gouvernement Raffarin à celui de de Villepin, l'importance du jeu vidéo en France est progressivement devenue une évidence.





■ King Kong pousse l'immersion jusqu'à supprimer le viseur, afin d'ôter au joueur tous ses repères habituels Mais ceux-ci restent affichables en option, Michel Ancel suggérant par là que la meilleure façon d'apprécier le jeu est d'accepter cette expérience jusqu'au-boutiste.



■1- Dans Getaway 1 & 2, aucune info ne s'affiche à l'écran, il faut se fier à la démarche du héros pour connaître son état de santé. 2- ICO ne prodiguait ni information ni tutorial, laissant le soin au joueur de se familiariser lentement avec un univers purement intuitif

> A l'inverse, Resident Evil 4 propose une jauge de vie et de munitions, et déroge ainsi au procédé des épisodes précédents.





OUBLIER LE JEU

# Immersion totale

DÉSORMAIS, CE N'EST PAS EN SCRUTANT LES ICONES AUX QUATRE COINS DE L'ÉCRAN QUE VOUS SAUREZ QUOI FAIRE : FIEZ-VOUS À VOS SENS !

Dans son récent King Kong, Michel Ancel fait disparaître de l'écran les informations d'usage : barre de vie et réserve de munitions sont remplacées par des indications sonores. Il faut donc se fier à la respiration du personnage pour connaître son état de santé, et appuyer sur une touche pour savoir combien de balles lui reste en magasin. Les sens s'en trouvent d'autant plus sollicités, et le potentiel immersif du jeu décuplé. Les inscriptions à l'écran incitent le joueur à gérer des paramètres, davantage qu'à vivre pleinement une aventure. En ramenant tout aux seules images et sons, la frontière qui sépare le jeu du cinéma s'efface de plus en plus, comme le soulignent à leur manière Shadow of the Colossus et Fahrenheit. Ces deux titres sont avant

tout des expériences émotionnelles, renvoyant aussi bien au conte de fées qu'au septième art. Il s'agit là de proposer l'évasion totale, l'oubli des contraintes ludiques, le reste n'étant qu'une affaire d'intuition. Mais la plupart du temps, les jeux qui privilégient ce type d'immersion se rattrapent dans les menus, bardés d'informations : une technique éprouvée par les survival-horror, et pleinement aboutie dans Metal Gear Solid 3. On ne peut pas tout avoir ! Si tendance il y a, elle consiste sans doute dans la recherche de l'équilibre entre une image offrant la forme d'un cadre cinématographique, et des repères allant à l'essentiel. Le jusqu'au-boutisme d'un King Kong ou d'un ICO (lui aussi purement sensoriel) restant pour sa part une exception.

#Denis

LA FRONTIÈRE QUI SÉPARE LE JEU DU

CINÉMA S'EFFACE DE PLUS EN PLUS



# TELE2 ADSL. C'EST VOTRE ARGENT QUI VA ÊTRE CONTENT.

-@ ADSL jusqu'à 16 méga'''

14,85 €

<u>-@</u> + 🕿

ADSL jusqu'à 16 méga

24,85.

Prix TTC/mois. Avec présélection à la téléphonie. Débit maximal valable en zones dégroupées

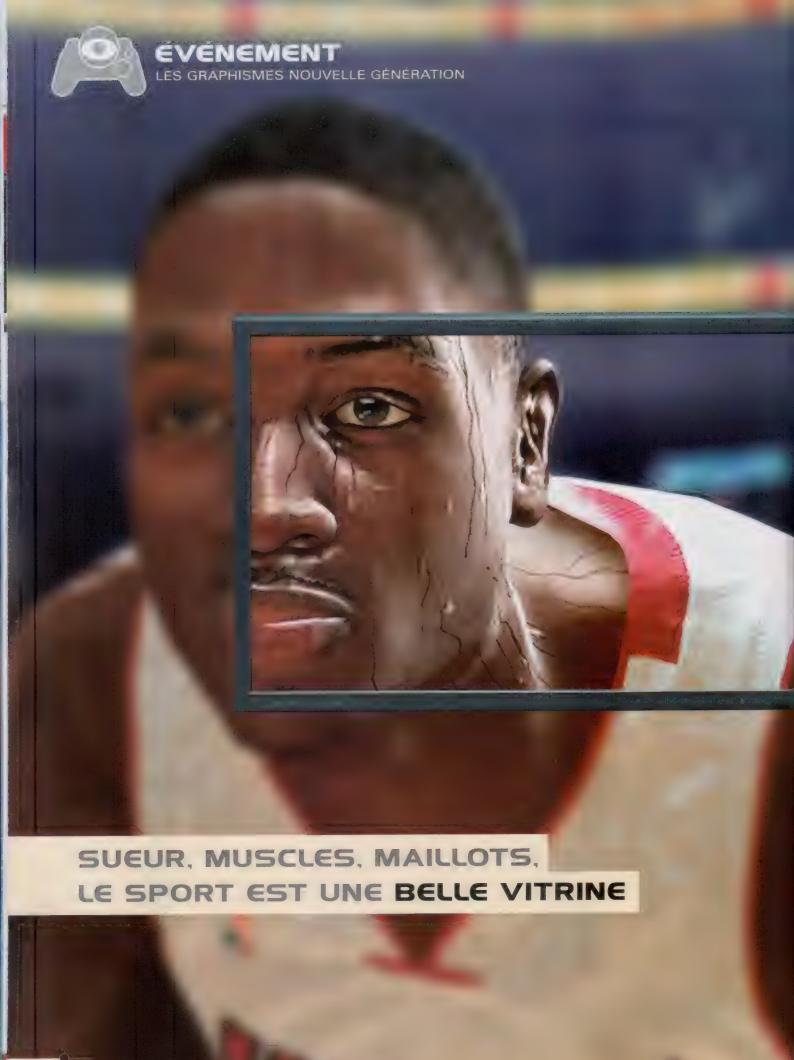
 L'ADSL TELE2 INTERNET, c'est tous les avantages de l'ADSL associés à des tarifs qui font la renommée de TELE2
 Disponibilité permanente de votre ligne téléphonique Durée de connexion, volume d'envoi et réception de données illimités Pas de frais de mise en service Décidément, il est temps de passer à l'ADSL avec TELE2 INTERNET!

ou au 0 805 04 44 59

# TELE2. NTERNET

..... ratage nuit à la creation artistique (loi du 21 juin 2004). Tarifs et conditions au 01/01/06.

. The disportible mixture and zones dégroupees par TELE2. Tarifs mensuels TTC applicables sous réserve de la souscription au service de téléphonie avec Présélection (sans souscription ou en cas action ultérieure de la Présélection, tarif majore de 5,10 € TTC/mois) et de l'éligibilité de la ligne au service TELE2 ADSL, hors frais de résiliation (96 € TTC, diminué de 3 € pour chaque mois sains entier écoulé entre les dates d'activation et de resiliation) et, le cas echeant, hors location du modern (2,5 € TTC/mois). Debits IP maximaux disponibles en fonction des caractéristiques de serve et eléphonique : de 16 Mb/s à 512 kb/s en voie descendante et de 640 kb/s a 128 kb/s en voie ascendante. Pour le teléphone illimite : offre réservée aux particuliers pour un usage personnel et a . Forfait mensuel d'une durée illimitée, applicable 7/7 et 24h/24 aux appels vers un téléphone fixe, en France metropolitaine, hors : numéros séciaux, numéros d'accès à internet et télécopie appels non compris dans le forfait sont facturés selon le tarif de base TELE2 en vigueur. Pour plus de renseignements, contacter TELE2 au 0 805 04 44 59 (appel gratuit) ou sur tele2.fr.



# CES JEUX NEXT GEN A LA LOUPE

LA XBOX 360 EST SORTIE: C'EST LE DÉPART D'UN NOUVEAU CYCLE. LES NOUVELLES MACHINES VONT CHASSER LES ANCIENNES... AVEC LES JEUX DISPONIBLES, LES PREVIEWS LES PLUS SIGNIFICATIVES, ESSAYONS DE VOIR CE QUI NOUS ATTEND.

a generation actuelle de machines plafonne techniquement depuis quelque temps dela; la PlayStation 2 nous reserva encore pour 2006 Okami et Shadow of the Colossus (bientot dispo), des produits aux esthétiques alternatives, puis plus rien. Le futur apparation de la Constant de

Revolution Quant à la Xbox, qui était pourtant la moins obsolete des trois consoles, elle a déjà éte envoyée vers le cimetière des éléphants... La Xbox 360 est arrivée en pietinant son ainée. Elle étale des chiffres étourdissants et des promesses fondées sur une architecture solide, mais qu'en est-il pour l'heure actuelle et pour « l'immediat » demain ?

### DES DÉBUTS LABORIEUX ? PASSONS OUTRE LES APPARENCES...

Le principal problème avec l'arrivée d'un matériel similaire réside dans sa puissance. Une architecture nouvelle sait faire beaucoup plus de choses qu'avec des environnements de développement encore penses pour la génération précédente. Il faut reconsidérer les outils et les méthodes de travail pour avoir accès à toute cette puissance. Plus encore, il faut imaginer les effets et même les objectifs sur lesquels. l'employer Ce phenomène se reproduit à chaque nouvelle in the highest from the place long temps du fait de l'importance des pallers technologiques franchis On se souvient par exemple que la PlayStation 2 était passée pendant plus d'un an pour une triste confréfaçon de La Greatecast, de 10 mais plus ancienne de librar fois moins chère. De la même maniere, et à quelques exceptions près; les premiers jeux de la Xbox 360 qui joue le dangereux rôle de brise-glace, sont loin d'être tous à la hauteur du hard. La poussé les éditeurs à se contenter de porter direc-tement les versions et tantes de leurs -



→ jeux. Avec les portages PC, ils obéissaient à peu de frais au premier des impératifs voulus par Microsoft : l'exploitation de la haute définition. Bien suffisant pour un début. Pour peu que l'on soit doté d'un écran supportant ces résolutions, effectivement, la différence est nette : la console qui jusque la affichait 300 000 pixels à chaque image doit en calculer 920 000 en 720p, et plus de 2 millions en 1080p. C'est comme si l'on venait de chausser des lunettes pour la

### <mark>MÊME EN BASSE DÉF</mark>, LES ARRONDIS DES SURFACES RESTENT PARFAITEMENT LISSES

première fois. Malheureusement, pour la majorité des joueurs munis de télévisions normales, cet avantage es plutôt timide. Pour eux, avec le retour aux 480 lignes traditionnelles, les versions Xbox et Xbox 360 de King Kong ou de Blazing Squadrons, celles PS2 et Xbox 360 de Gun restent très semblables. Un rapide coup d'œil au comparatif des deux versions de King Kong (fig. 1) suffit à nous en convaincre. Le changement de résolution produit sor seffet sur une télé H.D., mais tout le reste semble inchangé Les textures sont plus grandes, mais sans aucun effet de rendu supplémentaire par rapport à la version Xbox. Le nombre de polygones est identique, il n'y a aucune ombre portée, ni anti-aliasing.

### **DU POLYGONE À LA TONNE**

Sans télé H.D., la next gen ne sert donc à rien? Pour bon nombre de jeux de la première fournée, c'est un peu le cas. L'examen de détails pris ici et là cependant, peut nous faire

Rien que par les fréquences internes des composants, les nouvelles machines déploient une quantité de muscles tout simplement hallucinante. Une Xbox 360 aligne trois processeurs pédalant à 3,2 Ghz (contre 1 seul processeur à 733 Mhz pour la Xbox), et un chipset graphique voyageant 500 Mhz. Le Nova de la Roomaliant 2,23 Mhz. Le nouvelle seul processeur à 733 Mhz pour la Xbox), et un chipset graphique voyageant infiniment plus primitif). Ces seules augmentations de fréquence multiplient les performances bien au-delà de cque la majorité des premiers jeux laisse imaginer. Bizarre Creations port de Brooklyn dans *Project Gotham Racing 3* (fig. 2) prend à lui tout seul autant de polygones qu'une ville du public, affiche beaucoup plus loin, et a multiplié le nombre de polygones de chaque véhicule. Avec le saut de génération youne voitige de PORR 3 plèse en moyenne 95 000 polygones (fig. 3), contre seulement 10 000 pour *PGR 2* (fig. 4), 4 000 pour *Gran Turismo 4* (et 300 pour le vieux *Gran Turismo 2*!). Même dans une image « basse » définible. Les arrondis des surfaces restant increvablement lisses, les détails complexes, et la modelisation se revele travaillée jusque dans les dernières années des évolutions très importantes et l'intelligence de la technologie a étendu tant leurs performances que leurs compétences. Que ce soit chez Sony avec le GPU Nvidia, ou chez Nintendo et Microsoft avec le concurrent Ati, les machines bénéficient des prestations seulement à la simple « mise en 3D » des













# Gears of War : middleware, et le jeu total next gen

Comme on le voit tout au long de ce dossier, les nouveaux hardware font exploser les possibilités techniques à disposition des équipes de développement. En conséquence, les coûts et les temps d'apprentissage et de développement vont eux aussi exploser. Sur la génération de consoles précédente, on calculait que la mise en place d'un environnement de travail (moteur graphique, moteur d'animation, outils de développement, éditeurs de niveau, de scriptage, de personnages, etc.) n'était pas rentabilisée par un premier jeu, à moins qu'il ne devienne un succès phénoménal. Pour arriver à l'équilibre de budget, il fallait déjà produire et vendre au plus vite (dans les 8 à 10 mois) un deuxième jeu recyclant la même technologie avec une équipe réduite. Cela explique l'étonnant nombre de « suites » absolument dénuées d'éléments novateurs qui ont encombré nos consoles ces dernières années. Le niveau de qualité que nous serons bientôt habitués à exiger demandera des efforts plus importants encore, des efforts que bien peu de studios seront en mesure de fournir. Pour ces structures de petite et moyenne dimension, la survie passera les middleware. À cet égard, l'exemple de Gears of War, sans doute le premier des produits « intégralement next gen », est précieux. Il utilise le moteur « total » développé par Epic, l'Unreal Engine 3, conçu pour supporter quantité de fonctionnalités next gen et soulager les développeurs dans tous les secteurs. Il affiche un nombre de polygones déjà considérable, mais les passe tous, ou presque, au normal mapping, pour un rendu absolument prodigieux. Les lumières sont extrêmement raffinées, du fait de la complexité des matériaux, de la gestion parfaite de l'éclairage unifié et du HDR qui garantit des variations lumineuses très subtiles. Le jeu accumule les effets spéciaux bluffants, comme ces nuées furieuses de volatiles qui parcourent en permanence le ciel du niveau urbain. Mais méfions-nous, toutefois : Gears of War est un produit des auteurs de l'Unreal Engine. Son développement a été très long et se poursuit encore ; un écart de qualité entre leurs propres performances et celles de leurs clients, similaire à celui qui sépare les produits de Criterion de ceux des utilisateurs tiers de Renderware n'est pas à exclure. Si effectivement les middleware garantissent à tous une telle exploitation du hardware, on peut envisager notre avenir de joueurs avec délectation. Dans le cas contraire, les machines resteront dramatiquement sous-exploitées, avec les terribles conséquences de marché que cela pourrait entraîner. Dès lors, le choix de Nintendo avec sa Revolution pourrait se révéler le plus judicieux.



### Call of Duty 2, un comparatif instructif

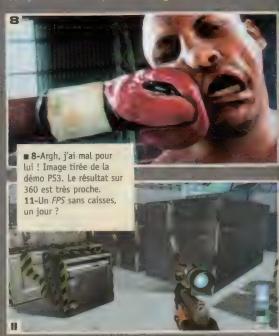
À première vue, la version Xbox 360 de Call of Duty 2 semble tout à fait comparable à la version PC tournant toutes options au maximum. Un examen plus précis révèle cependant des variations assez significatives. Tout d'abord l'anti-aliasing est absent dans la version Xbox 360. C'est particulièrement notable sur les arceaux du camion en arrière-plan, ou bien sur les planches qui le jouxtent. Ensuite, les textures, déjà assez peu détaillées sur PC, sont encore plus petites sur Xbox 360. On le voit aussi sur la zone de terre qui affleure au bas du muret de sacs de sable, sur les vagues grumeaux marron tenant lieu de fourrure sur le veston du commandant soviétique, ou sur la peau de son visage où la normal map PC accroche bien plus de détails lumineux que sur la version console. On note aussi qu'à résolution équivalente, les textures sont marginalement plus nettes dans le lointain sur PC, ce qui laisse supposer que la version Xbox 360 emploie du filtrage trilinéaire et non de l'anisotropique. Enfin, dernier détail, dans la scène initiale, la version PC utilise différents types de soldats, tandis que la version Xbox 360 se contente de cloner le même objet. Toutes ces réductions indiquent que la quantité de mémoire de la console est déjà trop faible pour accueillir telles quelles les grosses productions PC. Mais il ne s'agit pas nécessairement d'une carence structurelle. Un des domaines encore tout à conquérir ou presque, concerne le data streaming : c'est avec la mobilité des données comme objectif qu'on a doté ces machines de taux de transfert mémoire proprement fascinants, et qu'on a étoffé les niveaux de cache ou placé de la mémoire directement sur les GPU. Les objets, les textures, les animations devront être chargés pendant l'exécution des programmes, et non à l'avance et stockés comme on le fait aujourd'hui. Pour l'immédiat, ce qu'on doit en retenir au jour de la sortie, c'est que la Xbox 360 se débrouille très bien avec un portage fait sans la moindre optimisation spécifique, et tout ça pour à peine le prix de la carte vidéo du PC.



clonage, ils sont très efficaces en matière de deformation, peuvent prendre en charge le skinning des objets, la gestion des squelettes internes et modifier leur géométrie en fonction des données d'animations qu'ils lisent à la volée. Ils déchargent ainsi les processeurs des calculs d'élasticité, de plis, assurent le gonflement des muscles, autant de performances spectaculaires visibles dans les animations faciales de Fight Night Hourid, 3 (fig. 3). En gerent la physique interne des objets, ils permettent l'apparition dans les jeux d'objets articulés toujours plus élaborés, dont les diverses parties possèdent leurs propres caractéristiques dynamiques (poids, axe de mouvements, position hiérarchique), dont l'animation devient un véritable calcul et non plus la tâche extrêmement fastidieuse d'un animateur (fig. 9). C'est aussi l'intégration de la physique à ce niveau polygonal qui permet l'animation dynamique de textiles dans Dead or Alive 4 (fig. 10). Comme on le voit, les débouchés permis par les nouveaux GPU sont très variés, et pourtant on est loin d'en avoir fait le tour.

### PAS QUE DE LA GEOMETRIE PURE!

Les pixels shaders peuvent, eux, simuler le relief de mille membre. La temps ou les polygones étalent couverts d'une seule texture et le calcul lumineux fait par face est oublié (ou devrait l'être!). Les surfaces des jeux de première génération les plus ambitieux, comme *Perfect Dark Zero*, sont déjà couvertes de divers effets d'illusion (fig. 11). Dans l'image d'exemple, les sols et les murs sont gravés au bump, tandis que le matériau des gros containers metalliques remois des reliefs radicalement différents solon l'angle de vue. Mats et laiteux en vue frontale, ils prennent eur teims sombre de bials, donnant i morassion d'etre legèrement rugueux et polis de façon directionnelle. Les mêmes techniques peuvent produire des résultats très différents comme dans Condemned, qui plonge et joueur dans siereux, tantôt visqueux et humides. On retrouve le bump ou le normal map sur l'usinage industriel des armures de Gairs et l'us. Rame, Elements de l'exemple choisi (fig. 12), les moellons se emploie, lui, du parallax mapping, forme plus évolues se



masquent partiellement les uns les autres, at leur face amère n'est pas affichée : le parallax mapping pratique t'aux-occulitation sur des polygones qui restent pourtant increment plats. Toutes ces informations de relief, de

sées sur les polygones comme autant de calques Married and designation of the state of the

imagination et l'ingéniosité des développeurs qui au final puis une simple map an niveaux de gris peut être se pour alterer la quantité de jumière remoyée dans curtaines zones de l'objet qu'elle texture, int voila la sueur apparaît peu si peu sur les joueurs de NBA Live 06 (NJ 18). Entire les nouvelles consoles achéveront le conquete de la lumière amorces par laurs ainées. Avec la lumière amorces par laurs ainées. Avec la lumière amorces par laurs ainées.

I peu les modèles d'éclairage, simulant la densité atmosphé que, la dispersion lumineuse, les éclairages indirects. Las binéfices du High Dynamic Range (HDR) sont précieux permet d'attribuer à chaque pixel sa teinte avec une consider inoutie, de l'éclairer sans le « brûter » lorsqu'il est priore, de l'assombre sans le noyer lorsqu'il fait huit. Les priores elles aussi progressent elles sont désormais (M) & pynamiques que co soit est shorts 100 % dynamiques, que ce soit par shadow maps comme sur la codopit de *PGR 3*, ou bien par stencil buffers comme sons *Condemned* (fig. 14).

### LES AUTRES PERSPECTIVES ?

use orune méthode d'optimisation, une nécessité (car in the state of the second of amère-plan pourrait amener à la fin du concept si





■ 9-10-Soie ou métal, la physique s'invite au cœur même du polygone. Il faut voir le voile glisser le long des jambes de Kokoro... 14-Au début de Condemned, on a encore un peu droit à la lumière chaude du soleil.



■ 13-En plus de la sueur, notez la finesse du bump qui simule la trame des fibres des maillots.

mes encore a la priese de découverte, at probablement que l'impact next gen se restreindra au visuel pendant longtemps. Comme le soulignait Hideo Kojima: l'apprentissage sera si long qu'il estime prudent de limiter ses ambitions, comme il admet le faire sur MIGS 4, sous peine de se nover. Dans les projets next gen en cours d'élabora Il s'agit d'une conception qui deviendra toujours moins tenable, car reconnaissable évidente, a dont la nature « contrefaite » jurera toujours plus avec l'accroissement du realisme visual. La vraie évolution, donc, consistera pour Kojima à mettre sur pied des mondes complexes, réels et







### POUR XBOX, CARNAGE TOTAL SUR LA 360





# AU PROGRAMME

24 : LE JEU (PS2)
AGE OF EMPIRE:
THE AGE OF KINGS (DS)P.30
BLAZING ANGELS:
SQUADRONS OF WWII (XBOX, 360)P.34
BREATH OF FIRE III (PSP)P.23
BULLET WITCH (360)
CRY ON (360, PS3)P.24
DANCE FACTORY (PS2)P.33
EXIT (PSP)
FIGHT NIGHT ROUND 3 (MULTI)P.29
FINAL FIGHT: STREETWISE (PS2, XBOX)P.30
GRAND RAID OFFROAD (360, PS3)P.23



IRIVER G10	P.35
KEY OF HEAVEN (PSP)	P.35
LOST PLANET (360)	P.21
MAGNA CARTA (PS2)	P.33
	P.34
MEGAMAN BATTLE NETWORK 5 DS	1
DOUBLE TEAM (DS)	P.41
MIDWAY ARCADE TREASURES (#SP)	P.24
MOTOGP '06 (360)	R. 32
NISSAN URGE	P.21
ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS (752)	P.28
PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY (DS)	
PROJECT ZERO 3:	X
PROJECT ZERO 3: THE TORMENTED (PS2)	P. 22
	33
RESIDENT EVIL:	44
DEADLY SILENCE (DS)	P.40
RUMBLE ROSES XX (360)	P.20
SONIC RIDERS (PS2, XBOX, NGC)	P.34
SUPER MONKEY BALL TOUCH & ROLL (DS:	P.21
TRAPT (PS2)	P.29
UNIQLO LEGEND:	
THE WARRIOR'S CODE (PSP)	
VAMPIRE RAIN (360, PS3)	
VIEWTIFUL JOE: DOUBLE TROUBLE (DS).	P.42
VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE (NGC)	P.42
WORMS OPEN WARFARE (DS, PSP)	P.23
and the state of t	

# Au sein du ring

PRENDRONT-ELLES LEUR REVANCHE SUR XBOX 360 ?

Konami a choisi Rumble Roses XX pour inaugurer son catalogue sur Xbox 360 ! Voilà qui s'appelle un pari risqué. Car même si les ventes de la version précédente se sont montrées satisfaisantes, le ratage qualitatif de ce jeu de catch exclusivement féminin est notoire. Peu de coups disponibles, des décors vides et répétitifs, une vulgarité omniprésente, une réalisation complètement dépassée et littéralement truffée de bugs... Alors bien sûr, les graphismes renvoient dans les cordes ceux du prédécesseur, même si les combattantes gardent un aspect de poupées Barbie à peine sorties de l'emballage. Version améliorée plus que vraie suite, on y retrouvera donc la cow-girl Dixie, l'écolière Reiko ou encore l'infirmière Anesthesia. De multiples modes solos et un multijoueur sous forme de Tag Tournament (qui sera l'occasion de débloquer de nouveaux coups réservés aux actions par équipe)

devraient rallonger substantiellement la durée de vie du titre, de même que les vingt héroïnes, disposant toutes de techniques personnelles. Si la maniabilité et l'intérêt de jeu ont été (nettement) améliorés, alors peutêtre que Konami commencera d'un bon pied sa nouvelle carrière sur consoles next gen...

Sortie: Premier semestre 2006

Machine: Xbox 360







EXIT

# Par ici la sortie

Une fois n'est pas coutume, Taito nous a concocté un jeu de réflexion furieusement original. Mr ESC ne possède pas de super pouvoirs, et il doit se contenter de ses méninges pour pouvoir sauver les victimes de catastrophes diverses. Son objectif? Les amener saines et sauves à la sortie. La maniabilité complexe dérivée de l'école *Prince of Persia*, avec ses héritiers *Another* 

World et Flashback, combinée à une multitude d'énigmes basées sur l'utilisation des décors, des outils, mais aussi des compétences propres aux victimes à sauver, promet d'offrir un cocktail particulièrement stimulant. Il suffit de voir l'habillage très stylisé pour savoir qu'on tient là un titre hors du commun.

Sortie: Février 2006 • Machine: PSP











# Monkey business

LES PETITS SINGES DE SEGA S'ATTAQUERONT BIENTÔT 4 NOS NERFS SUR DS.

Cecuis la GameCube, le principe n'a

changé: il s'agit toujours de diriger
n primate dans une boule en évitant
sobstacles et attrapant les bananes ici
a pour atteindre la ligne d'arrivée, en
ssant simplement sur l'inclinaison du
man. Simple comme bonjour, mais plus
n avance dans les cinquante missions,
s ça se complique, et plus on a envie
éréussir: une vraie drogue... Si le jeu

au stylet, étrangement, (le niveau penche en fonction de vos mouvements sur l'écran tactile) manque encore un peu de précision, ça s'annonce déjà très bien, surtout que six mini-jeux jouables à plusieurs permettront de varier les plaisirs avec du golf, de la course, de la baston... Encore une cartouche qui va faire fumer les DS d'un bon paquet de joueurs!

Sortie: Mars 2006 • Machine: Nintendo DS





news

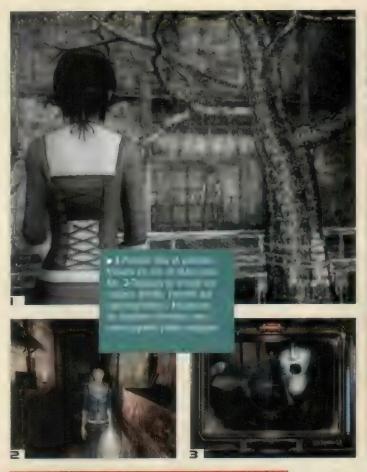
### Grosses caisses

Hourra, Sega nous annonce
OutRun 2006: Coast 2 Coast sur
PS2 et PSP. Au menu, toutes
les courses qui figuraient dans
OutRun 2 sur Xbox ainsi que les
nouvelles de la version sortie en
arcade, du multijoueur en ligne à
six et douze modèles de Ferrari.

### Instinct de survie

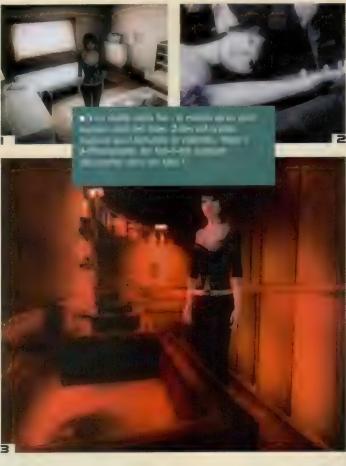
Ce n'est pas encore officiel, mais Ubisoft préparerait l'adaptation sur Xbox 360 de son FPS phare, for Cry Instincts. Par rapport à la version Xbox, on peut espèrer des niveaux bonus (y a plutôt intérêt!) et surtout une réalisation faisant honneur à l'univers ouvert et luxuriant du jeu.

ÉDITEUR : TAKE TWO INTERACTIVE / DEVELOPPEUR : TECMO



ACTUS

INFOS DU MONDE



PROJECT ZERO 3: THE TORMENTED

# LE RETOUR DU CLICHÉ FATAL

PLUS « MOUILLE PAD » QUE BEAUCOUP DE SES CONFRÈRES, PROJECT ZERO ET SES LENTES, TRÈS LENTES HÉROÏNES RAPPLIQUE POUR UNE SUITE CHIADÉE, FOUILLÉE ET... FLIPPANTE?



Souvenir. Proiect Zero, premier du nom. Une ambiance à se coller une frousse d'enfer : bruitages lancinants, voix qui chuchotent dans le noir, travail sur le grain de l'image... Les sursauts (bouh !) et jets de pad (hurlement de terreur), on en a connu. Du Ring, en somme, une histoire de fantômes japonais basé sur la mise en condition du joueur. Plus facile, plus maniable aussi, le second volet jouait sur l'empathie pour les sœurs jumelles qui nous hantaient. Love/hate (La Nuit du chasseur), attraction et répulsion. Pas de gros changements, donc, pour ce « Tourmenté » puisqu'on contrôle toujours de jeunes égéries dans des couloirs aussi sombres qu'exigus : cadre dans le cadre avec une bonne dose de claustrophobie à la clef. Seule aide à leur avancée, un appareil photo. Un cliché, un flash, et, hop, le fantôme en mal de coiffeur trépasse, transformé en XPs. Des points d'expérience qu'on alloue ensuite aux caractéristiques de notre arme de fortune pour l'améliorer. Aventure onirique, Project Zero brouille les pistes, mêle songes,

souvenirs et réalité en une folle sarabande où Rei, jeune photographe, part à la poursuite de l'esprit de son petit ami décédé. Entre chaque rêve, elle réintègre la réalité (sa maison, son cocon à usage individuel) un peu plus marquée par un étrange tatouage. Une alternance d'atmosphère qui prend aux tripes, beaucoup plus prégnante que celle de Silent Hill 4: The Room, bienque reposant sur des concepts assez similaires. Une parenté d'autant plus flagrante que la vue à la première personne est accessible dès le début, dans le menu des options. Une expérience horrifique, viscérale, terrorisante comme Resident Evil 4.

#Raphaël

### NOS IMPRESSIONS

Terrassant. Perturbant. Bien que toujours gêné par une jouabilité lourde, ce nouvel opus renverse. Une soupe au goût de réchauffé sans aucun doute, mais qui, en respectant son public et son postulat de départ, ne s'écartant iamais de sa ligne de conduite, devrait convaincre. À défaut de se renouveler ou de vraiment s'améliorer.

# Roues libres

GRAND RAID OFFROAD SACCAGER LES GRANDS ESPACES AVEC LES ROUES DE SON 4X4, POLLUER L'AIR PUR AVEC SES GAZ D'ÉCHAPPEMENT... UN CAUCHEMAR NEXT GEN ?



À force de parler de « next gen », on finit par croire que tout ce qui y est lié est américain. Pourtant, dans notre pays aussi se préparent quelques jeux nouvelle génération et prometteurs, comme ce *Grand Raid Offroad* en chantier dans les locaux du studio bordelais Asobo. Bon, les jeux de course, on commence à connaître, même s'ils deviennent de plus en plus beaux, le concept ne change guère d'un titre à l'autre. Seulement ici, ce qu'on nous propose, ce ne sont pas des centaines de voitures hypra-réalistes, pas des circuits du monde entier reproduits au millimètre

près... mais tout simplement une liberté de mouvement incroyable. Vous roulerez ainsi, au volant d'un des trente véhicules proposés, dans des paysages s'étalant sur plus de 10 000 km²! Pas de route imposée, vous serez libre de rouler où bon vous semblera pourvu que vous arriviez à bon port et en tête. Et, bien entendu, le multi en ligne ne sera pas oublié... Une promesse de gameplay aussi alléchante que ces images (tirées d'une version PC à 50 % des performances de la version Xbox 360...). Sortie: Courant 2006 • Machines: Xbox 360 et PlayStation 3







### WORMS OPEN WARFARE

# À bout de vers







### Cœur de dragon

Huit ans après, la troisième aventure de Ryu, dragon endormi dans un corps de garçonnet, s'offre un second souffle sur PSP. L'adaptation de ce RPG paru sur PSone conserve le même cachet 16 bits

et un gameplay qui n'avait pas soulevé les foules en son temps. Petit plus, on pourra partager le mini-jeu de pêche avec des amis ne possédant pas l'UMD. Sortie: Mars 2006

Sortie : Mars 2

Machine: PSP





### Revolution et potins

Sound classifyon Se (is pirtude and proteins to furnishe the furnishment of the moments of the seconds to place the furnishment, in properties of the personnel. It place the classifier of the protein seconds. It place the classifier of the protein seconds of the classifier of the protein seconds o



### La DS au 7' ciel

Plat in temps paste, pan la Mintreda IV siduit et Acinto ses chiffes de vents. Sen similation de sents sent per paste pas michines de Louis de Lo militara de machines en Europe deputs sin lancrement in 11 mars. At les japa ne sent pas el reide publique 1 à militara Alstenique est reide publique 1 à militar Alstenique set temps deur maitre deputs se sentie la 7 actains tandis que Auria Aury AS a fatt la lembrar de SAS (IGS) journes en un moto. As lestas les minimants entier rémpte 1 il militares de 25, men que qui la lembrar de 15 militares pour la lembrar pour qui le partificie en fembrar ampressent PSF de Sarry n'etait pas pagné, les aktors que la fallic se demante pas men plus prosque Politimos finaments l'est yende à plus de 1,2 million of exemplations our morre continent deputs occobre termini.

# AQ coucou!

LIDEUP AO INTERACTIVE LE HOLDING FONDÉ PAR L'ANCIEN VICE-PRÉSIDENT DE SEGA A DÉVOILÉ SES FUTURS PROJETS.

AQ Interactive, bannière regroupant les studios Feel Plus (*Lost Odyssey*), Cavia (*Drakengard*) et Artoon (*Blinx*) vient d'annoncer les jeux qui seront édités prochainement sur consoles next gen. Premier cité, un soft d'action/aventure baptisé *Bullet Witch*. Prévu pour cet été sur Xbox



360, ce soft de Cavia vous laissera contrôler une sorcière déblayant une armée de démons à coups de magie et... de flingues ! Intriguant. Le second titre, Vampire Rain, est signé Artoon. Le joueur y incarnera un chasseur de vampires issu d'une unité spéciale. Son but : reconduire au pieu tous les suceurs de Los Angeles, que le studio annonce comme effrayants au possible. Un titre tout en finesse donc, qui abritera un mode online multi dans lequel les chasseurs ignoreront qui sont les vampires... Enfin, fruit de l'association de Cavia et de MistWalker (le studio d'Hironobu Sakaguchi, ancien de SquareSoft), Cry On se présentera sous la forme d'un action-RPG starifiant une jeune guerrière et un géant de sable, le tout sur des musiques de Nobuo Uematsu. On vous tient au jus.

**Sortie:** 2006-2007 • **Machines:** Xbox 360 et PS3



### MIDWAY ARCADE TREASURES EXTENDED PLAY

# Il était une fois...

Midway gratifie la PSP d'un assortiment de 21 titres qui feront pleurer les nostalgiques. Un vrai inventaire à la Prévert: Spy Hunter, Sinistar, Defender, Paperboy, KLAX, Joust, Marble Madness, Rampage, Gauntlet, Rampart, les trois Mortal Kombat... Presque tous les genres sont représentés, ainsi que les époques, ce qui nous vaudra de franches différences graphiques. Pour une fois,

ce choix éditorial semble un peu plus en adéquation avec la nature portable de la PSP, d'autant que la grande majorité des titres seront jouables en Wi-Fi. L'occasion aussi pour les jeunes joueurs de découvrir sur quoi leurs aînés s'éclataient dans les salles d'arcade et sur les premières consoles à cartouches.

Sortie : Février 2006 • Machine : PSP





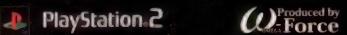




ntrez dans la légende









www.koei.fr



LE HÉROS DE SÉRIE TÉLÉ LE PLUS MÉCHAMMENT CLASSE DE L'UNIVERS ARRIVE SUR PS2. ALORS, JACK SAUVE LE MONDE OU BAUER REND SON BADGE ?

ussi surprenant que cela puisse paraître, étant donné sa capacité à nous arracher le cœur à chaque fin d'épisode, il aura fallu attendre plus de quatre ans pour voir Jack Bauer arriver sur nos consoles.

Alors que la cinquième saison s'apprête à débarquer sur les écrans américains, l'intrigue de ce 24 PS2 se déroule entre les saisons 2 et 3. Vous savez, quand le président Palmer est victime d'un attentat à la fin de la saison 2 et qu'on entame la troisième sans trop savoir ce qui s'est passé, pirouette scénaristique oblige. Grâce au jeu, on va découvrir le pourquoi du comment de cette affaire, ainsi que quelques autres détails comme l'arrivée de Chase Edmunds à la cellule antiterroriste, ou (j'espère) l'explication de l'atroce changement de coiffure de Kim Bauer. Joli programme donc, d'autant plus que les concepteurs du jeu sont de véritables férus de la série et ont, de plus, reçu un total soutien de la part de ses créateurs. On retrouve ainsi les caractéristiques du show, avec du split-screen à gogo, la célèbre horloge qui énerve et excite à la fois et même les sonneries de téléphone de la CAT. La réalisation, tout à fait convaincante, est sublimée par une montagne de détails qui montrent le respect total des développeurs envers la licence. Les visages déchirent, les personnages se téléphonent à tout bout de champ, les cinématiques sont filmées caméra à l'épaule... L'histoire a même été écrite par le scénariste de la série! De quoi plonger le fan dans une transe monumentale, et le joueur lambda dans une ambiance vraiment réussie. Et ce n'est pas tout, car 24 devrait se montrer tout aussi efficace en termes de gameplay.



# UN JEU PAS 50, PAS 75, MAIS 100 % ADRÉNALINE !











100 % action, le titre de Studio Cambridge multiplie es phases de jeu pour une expérience se rapprochant ce que les héros de la série rencontrent à chaque episode. Si Jack passe la majeure partie de son temps a shooter du terroriste, il aura aussi à effectuer quelques courses-poursuites bien enlevées et à interroger deux trois suspects à sa manière. Bien pensé, le système se visée permet de switcher rapidement entre es ennemis (un coup de stick droit) tout en ayant a possibilité de cibler précisément chaque partie de eur corps. Assauts violents ou attaques chirurgicales, macun son truc. Il est même possible (via R2) de forcer a oble à se rendre, et ainsi éviter un bilan de fin mission un peu trop lourd. Les phases de shoot, représentent au moins 90 % du jeu, nous ont arrément convaincus en dépit d'une I.A. encore perfectible. En revanche, les séquences de conduite er autres interrogatoires nous ont paru moins efficaces, a cause d'une prise en main trop molle dans un cas et d'un mécanisme pas encore idéal dans l'autre. y a rien à dire sur la mise en scène ou sur es enchaînements de phases, bien dans l'esprit 39 a série, mais on attend encore des progrès en termes de maniabilité, histoire que tout le soft soit iu même niveau. En supposant que cela soit le cas, les ans comme les novices pourraient bien trouver en 24 des meilleurs jeux d'actions de ce début d'année. Sortie: mars 2006 • Machine: PlayStation 2



OF RESERVE







ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

# LES NOUVEAUX SAMOURAÏS

UN NOUVEL ONIMUSHA QUI NE SAURAIT ÊTRE CONSIDÉRÉ COMME UN QUATRIÈME ÉPISODE. Y GAGNE-T-ON AU CHANGE ?

Onimusha: Dawn of Dreams confirme qu'une page est désormais tournée, et que les épisodes précédents composent une trilogie au style hérité du survival-horror. Comme pour Resident Evil, Capcom dépoussière sa licence médiéval/fantastique en l'aspergeant d'une large rasade d'arcade. Résultat : la forme subit une transformation radicale avec caméra libre, style graphique aux couleurs éclatantes et design de manga. Nouveaux personnages, nouvelles armes et ennemis inédits, esprit différent. Bref, table rase du passé, pour une aventure qui réduit les phases d'exploration à leur plus simple expression, en compartimentant l'action en missions ramenant sempiternellement les personnages

à leur Q.G., comme pour signifier un certain immobilisme. Dès les premières minutes, le ton est posé : un guerrier du nom de Soki massacre des dizaines de démons de manière mécanique, sans grâce ni originalité. Pire, on cherchera vainement la moindre ébauche d'ambiance dans ce beat them all fade et sans virtuosité. Sans que l'on en comprenne la raison, les coups sont pauvres et peu impressionnants, les pouvoirs Oni anti-spectaculaires et le rythme absent. Le pire étant atteint contre les boss, ridicules et que seule la patience peut vaincre, celle du joueur contraint de répéter pendant cinq minutes la même technique ennuyeuse. On comprend bien le projet sous-jacent à Onimusha: Dawn of



1-Un léger soupçon de gore accompagne vos coups les plus puissants. 2-Ce passage vous demandera un tantinet d'astuce pour pouvoir progresser.





 3-Jubei augmente la rapidité de ses coups en libérant son pouvoir. 4-Avant que Ohatsu vous rejoigne, il faudra la combattre.

Dream: appliquer une formule purement jouissive, notamment lors des « tests of valour », qui proposent de vaincre un ennemi en temps limité, ou la possibilité de passer d'un perso à l'autre lors des combats en binôme (il y a cinq héros jouables en tout). Mais en dépit de quelques bonnes idées, cet Onimusha démarre plutôt mal.

#Denis

### NOS IMPRESSIONS

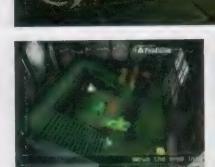
Une réalisation agréable pour un jeu d'action bourrin, mais sans le charme des épisodes précédents ni la démesure d'un *Devil May Cry*. Dépourvu de rythme, de combats mémorables et de personnages charismatiques, *Onimusha*: *Dawn of Dream* ne s'annonce pas comme l'une des grandes réussites de Capcom pour l'année 2006.



TRAPT TRANSFORMEZ VOTRE DONJON EN PARCOURS DU COMBATTANT. UN JEU IDÉAL POUR LES SADIQUES!

Suite de Kagero, sorti en 1998 sur PS One, Trapt conte la suite des aventures d'Allura, une jeune princesse passée maîtresse dans l'art de déployer des pièges pour se débarrasser d'adversaires trop agressifs. Ni l'histoire ni les graphismes ne méritent, de prime abord, le détour mais, en revanche, le gameplay semble réserver de bonnes surprises. À chaque chapitre, des ennemis toujours plus nombreux et solidement armés pourchassent Allura dans les couloirs du château où elle a trouvé refuge : au joueur de disposer judicieusement les pièges et d'attendre ensuite que le vilain passe au bon endroit pour les activer. Les pièges peuvent être remplacés ou changés de place à tout instant, ce qui permet de jouer littéralement avec les malheureuses proies. Un principe qui risque toutefois de s'avérer limité, d'autant qu'aucun mode 2 joueurs n'est prévu.

Sortie: 24 février 2006 • Machine: PlayStation 2



Veronica



Pendulum

Post Wall

BRAT TEAD

Dudley

Damas

TOTALLY GAMES A SIGNÉ AVEC SEGA POUR LE DÉVELOPPEMENT D'UN

JEU PSP UTILISANT UNE DES GRANDES FRANCHISES DE L'ÉDITEUR







### PIBHT NIGHT ROURD 3

### Lord of the ring

L'an dernier, la seconde édition du jeu de boxe d'Electronic Arts, Fight Night, nous avait déjà bluffés par son réalisme graphique. Cette année, rebelote, on ne devrait pas être déçu par le troisième round qui se paiera en plus le luxe de sortir également sur Xbox 360 (une démo est déjà dispo aux US). On s'attend donc à du grandiose côté visuel, en espérant que le titre restera toujours aussi fun à jouer avec son utilisation du second stick pour porter les coups. On est curieux de voir comment les développeurs auront adapté ce système pour la version PSP...

Sortie: 2 mars 2006 • Machines: PlayStation 2, Xbox, Xbox 360 et PSP



### Du rab!

Attention grosse rumeur à prendre avec des pincettes et des gants, Zeldo: Twilight Princess, toujours annoncé sur GameCube pour cette année, pourrait offrir des fonctionnalités supplémentaires une fois lancé sur Revolution. En oui, ça fait rêver!



### Trash et crève

Postal 3: Cotharsis est annonce sur Xbox 360. Et alors ? Et alors c'est la suite d'un FPS sur PC jamais sorti dans pas mal d'endroits car trop trash : on pouvait bûter des passants, uriner sur les cadavres, utiliser des chats comme projectiles... On s'attend donc au pire!

# Du PC à la DS

AGE OF EMPIRE: THE AGE OF KINGS LES PLUS GRANDS JEUX ARRIVENT PARFOIS SUR LES PLUS PETITES CONSOLES.

Les joueurs PC ont probablement de petits frémissements de bonheur en repensant à Age of Empire, une des séries de jeux de stratégie les plus prenantes de la machine. On ne peut que se réjouir d'en voir le second volet converti bientôt sur DS. Mais rassurez-vous, le gameplay sera adapté au support puisque pour commencer, le temps réel de l'original est abandonné au profit d'une gestion en tour par tour. On pourra donc jouer tranquillement sans le stress de voir ses troupes prises d'assaut dans un moment d'inattention. On pourra choisir parmi cinq civilisations, contrôler plus de 45 unités, faire des recherches dans plus de 50 catégories... Et bien entendu, si le solo s'annonce assez sympathique (avec la présence d'un conseiller pour les combats), c'est en multijoueur que la bête devrait livrer tout son fun, puisqu'on pourra convier trois potes à venir s'affronter. On ne sait pas encore si le tactile sera bien exploité, mais on aura l'occasion de revenir dessus dans le prochain numéro.

Sortie: Mars 2006 • Machine: Nintendo DS









THQ PASSE DESTROY ALL HUMANS! (PS2, XBOX) ET MOTOGP 3 (XBOX) RESPECTIVEMENT À 20 ET 30 €. YEA

### news

### Sévices et versa

C'est un pau le monde à l'encers chez Rockstar puisque le studio nous amonce la conversion sur PlayStation 2 du GTA Liberty City Stories de la PSP au deuxième trimestre. Espérons qu'il seraremanié pour l'occasion, le jeu étant forcément pensé à la base pour une consele partable.



### Douillet

Quand it ne sillonne pas la France avec Bernadette à la recherche de pièces jaunes, David Douillet fait du judo et nous prépare même un jeu sur PS2, Xbox et NGC : David Douillet Judo. C'est développé par 10 facle Studios Belgium et ça sort au 2º trimestre chez BigBen.

### FINAL FIGHT: STREETWISE

### Dernier souffle?

POUR QUI NE CONNAÎTRAIT PAS LA PNEUMOCONIOSE, VOICI UNE DÉFINITION DU PETIT CAPCOM...

« PNEUMOCONIOSE : n. f. – Maladie pulmonaire le plus souvent professionnelle, causée par l'inhalation prolongée de poussières. » Et c'est ce que l'on risque d'attraper si l'on reste trop longtemps dans la salle de test où tourne actuellement *Final Fight Streetwise*. Pauvres PS2 et Xbox, elles sont assurément en train de suffoquer, souffrir. Pas par « crachage » de tripes, houla non !, vu le peu de ressources que doit réclamer cette insulte au légendaire jeu d'arcade de notre



jeunesse. Quand ce dernier pouvait se targuer d'être techniquement impressionnant, coloré, riche et amusant, *Streetwise* affiche une réalisation désuète, des couleurs ternes, un gameplay pauvre et se montre lassant, limite énervant. Capcom a dû simplement gonfler le titre d'hélium pour qu'il soit aussi creux! Hop, un coup d'Airwick pour chasser les mauvaises odeurs...

Sortie: 24 mars 2006
Machines: PlayStation 2 et Xbox





astuces\*

35000 ASTUCES 1500 SOLUTIONS POUR 6500 JEUX VIDÉO!

# grâce à astuces, plus jamais

Comment ça marche?

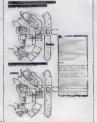
Envoyez par sms PAD au 31313 Vous recevrez immédiatement un sms vous permettant d'accéder d'un clic à notre service Gallery>>astuces jeux. Toutes nos astuces, solutions, guides et news accessibles sur votre mobile 24h/24 7j/7 où que vous soyez, faciles à trouver et consulter grâce au wap! 31313: prix d'un sms (non surtaxé) Sms non surtaxé

Minitel, plans, sms, téléphone : choisissez votre tactique !

astuces par minitel
astuces, 1500 solutions et guides .....s connectant sur le 3615 ASTUCES multel sur PC. 24h/24 7j/7.

## 3615 astuces 3617 astfax

Plans par fax ou courrier Connectez-vous sur le 3617 ASTFAX, choisissez parmi nos centaines de plans exclusifs (exemple ci-contre: Forbidden siren, plans de Kyoya Suda), vous le recevrez immédiatement par fax ou quelques jours plus tard par courrier!



### SMS+71111

35000 astuces par sms Envoyez ASTD+Console+3 lettres du nom du jeu au 71111, vous accéderez instantanément à toutes nos astuces! Exemple: pour les astuces de GTA Vice city sur Playstation 2, envoyez par SMS "ASTD PS2 VIC" au 71111. 24\24

### 7(1)(1)(1)

### 0892 705 111

Tout astuces par téléphone 30 000 astuces, 1000 solutions et guides en appelant le 0892 705 111 à partir de n'importe quel téléphone fixe ou mobile.

0900 70 200 0901 701 501



COCORICO ! RANDY DE PUNIET, NOTRE SEULE CHANCE EN MOTO GP, SERA PRÉSENT SUR LA GRILLE... AUX CÔTÉS DE PEDROSA !





MOTO GP '05 THQ ET CLIMAX PROFITENT DE LA QUALITÉ D'ASPHALTE DE LA « TRISIXTY » POUR BRÛLER LES GOMMES DE LEUR NOUVELLE BÉCANE : MOTO GP '06.

Moto GP '06, exclusivement réservé à la 360. s'est présenté lors d'une entrevue où Jason Avent en personne (concepteur de chez Climax) est venu argumenter sur son petit bébé de nouvelle génération. Sur cette version, qui n'était d'après les concepteurs eux-mêmes achevée qu'à soixante pour cent, nous avons pu nous rendre compte du travail effectué sur l'image. Les détails y sont travaillés de manière assez saisissante, en attestent la superposition de six couches de textures pour le seul asphalte de la piste (histoire d'y observer les traces de gomme brûlée, si importantes à suivre en course pour optimiser ses trajectoires), ou encore le minutieux travail effectué sur les circuits le tout modélisé par image satellite. La grande classe, en somme ! Si les abords de la piste manquent encore un peu de vie, la 360 fait ici étalage de sa toute puissance graphique sur les engins. Des pneumatiques au moteur en passant par la carrosserie et le pilote lui-même, tout est spectaculairement modélisé. Le travail sur la réflexion des lumières est tout aussi saisissant, mais ce qu'il y a de plus hallucinant, c'est que pour obtenir ce résultat. Climax aurait affecté une équipe de deux personnes par moto pendant près de six mois. Pour ce qui est du contenu, Moto GP '06 vous lancera directement dans la saison GP de cette même année, le jeu sortant une semaine seulement après le début de la saison officielle.

Il va de soi que toutes les écuries seront présentes sur le paddock, et que les circuits de Shanghai, d'Istanbul et de Laguna Seca feront leur apparition. Ceux qui avaient goûté à l'excellent mode Extreme ne seront pas non plus déçus, puisque celui-ci revient avec de nouveaux circuits et bolides. Si la version que nous avons essayée n'était pas encore aboutie (décors un peu vides, par exemple), connaissant Climax, tout ça ne devrait pas mal rouler pour la sortie du jeu!

Sortie: 31 mars 2006 • Machine: Xbox 360











# Paroles d'artistes

MAGNA CARTA: TEARS OF BLOOD À L'OCCASION
D'UNE VISITE FRANÇAISE, NOUS AVONS RENCONTRÉ
LE DESIGNER ET LE DÉVELOPPEUR DE MAGNA CARTA.

### L'esthétique occupe-t-elle une place importante dans *Magna Carta* ? Hyung-Tae Kim (designer) :

Tout à fait ! Ce sont mes dessins qui ont, en grande partie, mené à la charte graphique du jeu. Mais travailler pour un jeu vidéo oblige à revoir maintes fois sa copie. Parce que, au contraire d'une simple toile où tout est exposé à l'œil, la 3D oblige à détailler au maximum chaque personnage, chaque ennemi, chaque lieu. Par exemple, on peut déplacer Carlintz, le héros du jeu, dans toutes les directions. Cela m'a obligé à soigner les détails dans son dos, ses plumes qui volent au vent... Et puis, il y a de nombreux éléments qui ne résistent pas à un passage à la 3D. D'où d'incessants échanges avec le studio de développement. En tant que designer, ie dois sans cesse me demander ce que nécessite le produit et réfléchir au meilleur moyen de servir son univers. Choi Yeon-Kyu (responsable de projet) : Il fallait aussi nous libérer des archétypes visuels occidentaux pour proposer un

RPG où l'esthétique et la philosophie orientales seraient prédominantes.

### Des projets next gen pour Softmax ? Choi Yeon-Kyu:

Oui, nous travaillons actuellement sur deux titres. Le premier, une suite directe de ce *Magna Carta*, est destiné à la Xbox 360. Outre des graphismes plus fins, plus proches encore des dessins de Hyung-Tae Kim, nous désirons améliorer la gestion de l'équipe durant les combats, rendre ceux-ci plus fluides, en gardant leurs spécificités (timing, etc.). Que nos guerriers agissent aussi naturellement qu'une équipe de joueurs de foot, en somme. Pour le second... top secret l

### Hyung-Tae Kim: En fait, tout sera nouveau dans

Magna Carta 2! (rires)

Sortie: Fin février 2006 • Machine: PS2



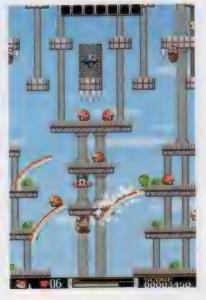
### RAIDBOW ISLANDS REVOLUTION

# **Tactile & Dragons**

Les petits dragons de Taito qui ont fait la joie des oueurs des années 80 s'apprêtent à faire leur comeback sur DS, dans un épisode qui s'annonce déjà très alléchant. La jouabilité sera intégralement tactile : il faudra déplacer votre personnage en touchant la bulle sur laquelle il se tiendra et dessiner vous-même les fameux arcs-en-ciel. On chauffe déjà nos stylets!









### Jour de danse

Les jeux de danse, c'est bien gentil, mais on se retrouve forcément avec une « playlist » limitée et pas forcément au goût de tout le monde. Codemasters a trouvé la solution puisque son *Dance Factory* va vous permettre d'utiliser vos propres CD. Le jeu reconnaît le rythme, crée automatiquement des séries de flèches, mais vous autorise aussi à créer les vôtres. Comme ça, notre Éric pourra enfin bouger sur du death metal!

Sortie: Avril 2006 • Machine: PlayStation 2



(Re)faire le mur

MARC ECKO'S GETTING UP COMMENCEZ L'ANNÉE PAR CETTE RÉSOLUTION : TROQUEZ VOTRE BOMBE CONTRE UN JOYPAD.

À force d'en abuser, les éditeurs épuisent les licences de films et de séries. Alors Atari essaie de sortir un peu du lot en s'intéressant à... un artiste urbain, le fameux Marc Ecko dont vous connaissez au moins les lignes de sapes. Son apport ? Un univers, sa connaissance de ce milieu particulier, de ses codes... Le résultat ? Un jeu au concept dont l'intérêt n'est pas évident : vous incarnez un jeune graffiteur dans une ville où les graffitis ont été

interdits. Vous devez ainsi, en usant de vos bombes de peinture, améliorer votre réputation et devenir peu à peu une légende. Dans les faits, on progresse dans des niveaux urbains, bien sûr, à la recherche de murs à recouvrir de dessins et d'ennemis à combattre.

Nos premiers pas ne se sont pas encore avérés convaincants, le jeu semblant assez linéaire et répétitif malgré la variété des motifs proposés. Cependant, il nous faudra y jouer plus longuement en espérant que ça changera avec le temps!

Sortie: 15 février 2006 Machines: PlayStation 2 et Xbox

CERTAINS REVENDEURS AMÉRICAINS NE PERDENT PAS DE

TEMPS EN PRENANT DÉJÀ LES RÉSERVATIONS POUR HALO 3 SUR XBOX 360







# L'air de la guerre

BLAZING ANGELS SQUADRONS OF WW II EH OUI, ENCORE LA GUERRE. MAIS C'EST DANS LES AIRS QUE CA SE PASSE.

Ça y est, Ubisoft nous a enfin proposé une version jouable de son jeu de combats aériens, et on peut enfin vérifier que les screenshots vraiment jolis n'étaient pas honteusement truqués. Et puis, bonne nouvelle, ce n'était pas le cas! Certes, le jeu utilise de bien jolis artifices pour paraître plus beau encore qu'il ne l'est vraiment,

mais ça fonctionne, et le flou lors des piqués fait son petit effet, même si la version Xbox 360 ne semble être qu'un simple portage.

Quant au gameplay, c'est très orienté arcade avec une jouabilité très simple même si elle demeure encore un tout petit peu molle à notre goût.

Mais les goûts et les couleurs...

Sortie: Mars 2006 Machines: Xbox et Xbox 360





### UNTOLD LEGENDS: THE WARRIOR'S CODE

# Steacks barbares

Après un premier volet sympathique mais pas vraiment inoubliable à cause d'un design relativement quelconque, *Untold Legends* revient avec de meilleures intentions. Plus complet, le hack'n'slash de poche est toujours aussi agréable à jouer et bénéficie d'une légère remise à niveau graphique. Ombres, effets spéciaux et animation fluide, il n'en faut pas plus pour mettre l'eau à la bouche des amateurs du genre. En espérant que le scénario, bien présent, parvienne à maintenir le joueur dans l'ambiance.

Sortie: Printemps 2006 • Machine: PSP





# La voie du sabre

Se déroulant il y a 3 000 ans sur fond de guerres mystiques, Key of Heaven vous place dans la peau de Shinbu. Escrimeur intrépide, il part en quête de vengeance contre ceux qui ont exterminé son clan. Encore au stade d'apprenti, il parcourra le monde pour apprendre de nouveaux styles de combat, en combinant plus de 150 techniques entre elles. Joli, zen, déroutant avec un seul bouton d'attaque, ce titre vaudra aussi pour le téléchargement et l'échange via ses fonctions Wi-Fi. À guetter.

Sortie: Mars 2006 • Machine: PSP



# Bonne chance!

Croyez-le ou non, mais un nouveau constructeur se lance dans la difficile course des consoles portables. iRiver, bien connu des amateurs de baladeurs numériques, lancera en effet bientôt la G10. Dotée d'un grand écran de 4 pouces (résolution 800x480) qui coulisse vers le haut pour dévoiler les touches (hélas quatre boutons ronds font office de croix), tournant sous Windows Mobile 5.0 et d'une capacité de stockage de 4 à 8 Go, la bécane jouit d'un design assez sympathique et fera bien entendu également (qui a dit « surtout » ?) office de lecteur de vidéos et de musique. Reste à savoir quelle fonctionnalité de l'engin, jeux vidéo ou multimédia, sera mise en avant, et surtout, si les éditeurs suivront !









JOYPALI HIG

PEVENIA.

Un grand merci aux équipes de Capcom et Nintendo, avec une dédicace spéciale à Ben Judd pour sa danse du poulet survolté, ainsi qu'un gros bisou à Mathieu Micout.



PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY LE CÉLÈBRE JEU D'AVOCAT DU GÉNIAL ATSUSHI INABA DÉBARQUE ENFIN EN FRANCE. SUR DS, ET EN V.F. S'IL VOUS PLAÎT!

Des trois volets parus sur GBA, l'Europe et es États-Unis n'avaient rien vu ou presque. Heureusement, l'occasion fait le larron, et Capcom s'enhardit à l'occasion de cette version DS Phoenix Wright: Ace Attorney est, en fait, un remake du premier Gyakuten Saiban, enrichi d'un scénario supplémentaire spécialement conçu pour la DS. Fortement inspiré par e roman policier, un genre très richement représenté au Japon, PWAA est autant un jeu de détective qu'une simulation de plaidoirie. Pour chacune des affaires dont vous vous occuperez, il faudra mener votre propre contreenquête afin de recueillir tous les éléments pouvant mener à la disculpation de votre client. Ensuite seulement, il faudra contrer l'accusation et parvenir à convaincre un juge borné. L'écran tactile est très utile pour naviguer à travers es menus, ou souligner un détail à l'attention du juge L'humour est omniprésent, tant dans es dialogues que dans la présentation des interrogatoires façon jeu de baston. La reconnaissance vocale permettra d'interrompre

un réquisitoire par un vibrant « Objection ! ». On regrettera que la traduction soit bâclée. Si la version US est excellente, on ne peut pas en dire autant de la V.F. qui accumule mauvais jeux de mots (Paul Defès au lieu de Larry Butt) et incohérences dans les énigmes, à l'heure où nous tapons ces lignes. Espérons que ces petits travers seront rectifiés d'ici le mois de mars, pour sa sortie dans nos vertes contrées. Sortie: 10 mars 2006 • Machine: Nintendo DS



En bien, lu dévoiles les mensonges contenus dans l déposition du témoin l



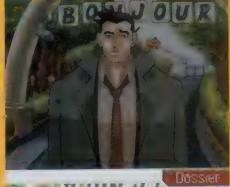






Une jeune temme a été tuée dans son appartement.













RESIDENT EVIL. DEADLY SILENCE CAPCOM SE PIQUE DE RANIMER LE VOLET FONDATEUR DE LA SÉRIE POUR UNE ULTIME SORTIE SUR DS, À L'OCCASION DE SON DIXIÈME ANNIVERSAIRE.

Le développement principal de ce projet longtemps secret a commencé au mois de janvier l'année dernière. Le plus gros problème fut l'absence des données de la version de base sur PSone, qui ont été perdues par on ne sait quel coup du sort. À bien des égards, il a donc fallu reprendre le design à zéro en tâchant de rester le plus fidèle possible. Sur cette cartouche bien dodue (1 Gb !), toutes les vidéos sont présentes, avec pour l'occasion un bel effet de solarisation. Deux nouveaux modes font leur apparition : Classic, très proche de l'original et Rebirth, bourré de mini-jeux tirant parti des capacités de la DS. Il faudra faire du bouche-à-bouche à Kenneth en soufflant dans le micro pour essayer de le ranimer, faire joujou avec des vannes en utilisant le stylet pour les actionner... Le gros plus de cet opus réside bien sûr dans le mode multi, qui permet à quatre personnes d'arpenter les couloirs de la bâtisse. En mode Versus, il faudra finir le niveau plus rapidement que ses adversaires, confrontés aux mêmes ennemis au mêmes endroits : une sorte de super Time Attack, que quelques subtilités viendront épicer. En Coopération, chacun des quatre participants devra tout faire pour survivre. Sachant que tous partagent la même barre de vie, de même que les zombies, l'entraide sera le maître mot.

Sortie: 31 mars 2006 • Machine: Nintendo DS

VOUS PENSIEZ LE CONNAÎTRE SUR LE BOUT DES DOIGTS?

DÉTRONPEZ-VOUS L RESIDENT EVIL IS BACK WITH A BRAND NEW BAG













# L'union fait la force

MEGAMAN BATTLE NETWORK 5 DS DOUBLE TEAM ALORS QUE MEGAMAN BATTLE NETWORK 6 SORT SUR GBA AU JAPON, F CINQUIÈME OPUS S'OFFRE UNE PETITE VIRÉE SUR DS.

La prolifération des Battle Network (Rockman EXE au Japon), créés par le Capcom Production Studio 2 (Megaman Legends), est la preuve que e petit robot a parfaitement su s'adapter aux contraintes d'un nouveau genre. Dans un or vers alternatif où les ordinateurs remplacent es robots, Megaman est un NetNavi, créature , cuelle capable de s'infiltrer sur le réseau afin py traquer les virus créés par la maléfique corporation Nebula. Le joueur y incarne le jeune Lar un passionné d'informatique, qui peut oter son Navi à l'aide d'un PET, sorte d'ordi personnel. Le réseau se présente sous la forme de donjons, et les combats se déroulent selon or système unique en son genre. Le Navi se déplace sur une grille, faisant usage des Battlechips (sortes de cartes représentant ces attaques ou des objets), tout en esquivant es attaques. Le résultat est une sorte se Card-Action-RPG très stimulant tant pour es neurones que pour les réflexes. À l'origine, MBN 5 était un volet double sorti sur GBA, et grâce aux missions Libération, il ajoutait une dose de stratégie au tour par tour.

Cette version DS rassemble les deux Teams (ProtoMan et Colonel) de la version GBA, avec tous les Battlechips et NetNavis exclusifs, en optimisant le gameplay pour la machine. Les passionnés pourront se constituer de véritables dreams teams avec les meilleurs NetNavis. L'écran du bas représente une interface de PET et on peut désormais accéder à une carte interactive. Le mode multi sans fil inédit permet à huit joueurs de s'affronter en tournoi.

Sortie: Printemps 2006 • Machine: Nintendo DS





BATTLE NETWORK ÉPISODES EN UN, ASSORTIS D'UNE TONNE DE

SUR DS, C'EST DEUX NOUVEAUTÉS









# Ça gratouille

VIEWTIPUL 206 DOUBLE TROUBLE VIEWTIPUL JOE ARRIVE SUR DS, AVEC UNE DOUBLE MISSION EN TÊTE. SAURA-T-IL NOUS SÉDUIRE?

Première mission : jouer les redresseurs de torts, en prouvant que la DS est capable de prouesses graphiques spectaculaires, alors que ses capacités « faiblardes » en matière de 3D ont été fustigées à tout bout de champ Et il suffit de jeter un simple coup d'œil sur les deux écrans de la machine pour être soufflé par le résultat. Malgré une résolution inférieure, le jeu est extrêmement proche graphiquement de la version GameCube : une véritable claque graphique. Les animations n'ont rien perdu de leur fluidité, mais une telle splendeur a un prix : jamais plus de deux adversaires simultanément à l'écran... Ce qui

explique le recentrage du jeu vers la réflexion. À l'exception du classique « Slow », les VFX Powers serviront avant tout à résoudre des énigmes pour progresser. Exécutées en un éclair et du bout du doigt, ces techniques permettront de zoomer sur une zone donnée de l'écran, de le séparer en deux selon un axe horizontal pour manipuler chaque zone séparément, ou encore de le gratouiller pour faire tomber des objets sur les ennemis. On remarque même rapidement que le deuxième niveau est un clin d'œil à Resident Evil, jusqu'aux musiques. Délire! Sortie: Février 2006 • Machine: Nintendo DS

# Super Joe Party

LE MÊME JEU ENCORE UNE FOIS, CAPCOM CHANGE DE CAP.

Devant les faibles ventes réalisées au Japon par Viewtiful Joe, et ce malgré une originalité et des qualités indéniables, on peut comprendre que Minaba et son équipe du studio Clover aient choisi une voie plus conventionnelle pour rentabiliser les efforts investis dans notre super héros tout de rouge vêtu. Red Hot Rumble affiche donc sans complexe son évidente filiation avec les jeux de baston massivement multijoueurs façon Smash Bros. Quatre joueurs pourront s'affronter dans des arènes bourrées de bonus, collectant un maximum de pièces



afin de déclencher divers pouvoirs VFX à même de faire le ménage. La débauche d'effets graphiques stylés ajoute à la confusion et au chaos qui règnent sans partage à l'écran. Disons qu'il faudra de bons yeux pour tirer son épingle du jeu! Sortie: 24 février 2006



..............



# TÉLÉCHARGE LES PLUS GRANDS JEUX SUR TON MOBILE!







Peter Jackson's King Kong le jeu mobile officiel du film egalement disponible sur PC et consoles www.kingkonggame.com

CODE: 40416

**TÉLÉCHARGEMENT FACILE:** 

Par téléphone au 08 99 70 02 02\* Munis-toi du code du jeu et suis les instructions

CODE: 40418

Par SMS, envoie PAD au 33123 ×

tu recevras un lien Wap vers notre catalogue de jeux

merion pain 6.2% per menus Service Clients : 01.70.20.00.97 (pro 4 une communication normale) ou were gar

ASPHALT:

CODE: 40417

envoie TOP

par SMS au 33123



CODE: 40421

Jeux disponibles sur plus de 200 téléphones couleurs Java.
Pour verifier la compatibilité sur ton mobile, envoie COMPAT au 33123 Remarque : ton mobile doit être configure pour le Wap



MIGHT AND MAGIC

EROTHERS IN ARMS MEDIEVAL COMBAT AGE OF GLORY



CODE: 40410 CODE: 40413

CODE : 40415





CODE : 40405 CODE: 40409

CODE: 40408

CT





BLOCK BREAKER DELUKE

CODE: 40420 CODE: 40353



CODE: 40393

CODE: 40358



CODE: 40404

PLATINUM

CODE: 40398



CODE: 40412

SPÉCIAL CLIENTS





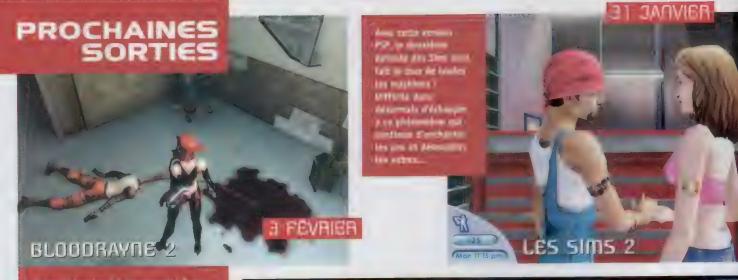


ROUVE SUR TON MOBILE SFR NOUVEAU PORTAIL JEUX

- + de 500 jeux disponibles !
- Tous les univers de jeux : Cartes, Quiz, Sport, Arcade, Aventure, Action, Casino
- Des nouveautés toutes les semaines pour TON mobile... Il y en a pour tous les goûts.
- Pas de mauvaise surprise : tu ne seras facture qu'une fois le jeu bien enregistre sur ton mobile

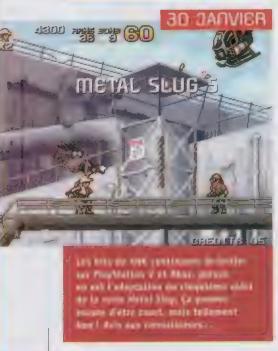






on pper intriner in persons at kep in the party pour last demonstrate for all their curtain put until tends. Tests date entire curtain de reportedos in avant parties acto, en epison from chronillas actos.

















# Défis non-stop

DES ALERTES XBOX LIVE SUR MOBILE VOUS N'AUREZ PLUS D'EXCUSE POUR NE PAS RELEVER LES DÉFIS QUE VOUS LANCERONT VOS POTES SUR LE XBOX LIVE.

Vous l'avez sans doute déjà expérimenté, vous pouvez recevoir par MSN Messenger sur votre ordinateur des alertes indiquant que vos amis jouent sur le Xbox Live. Seulement, on n'est pas toujours le nez collé à son écran : difficile, dans ce cas, de répondre à un défi lancé par un pote en mal de compétition... Alors d'ici quelques mois, vous pourrez recevoir ces messages sur votre mobile pourvu qu'il fonctionne sous Windows Mobile. Comme ça, hop, si vous êtes chez vous et chaud pour une partie, vous pourrez foncer allumer votre 360 ! Décidément, les nouvelles technologiques font tout pour nous ôter toute vie sociale...





#### FRUITFALL

## La passion du fruit

Rassembler trois objets identiques pour les faire disparaître, c'est un principe que tous les fans de puzzlegames connaissent bien, de *Puyo Puyo* à *Bust A Move*. Ce sera la même chose dans *Fruitfall* de THQ, à la différence près que vous devrez faire pivoter l'écran pour déplacer les fruits. Le concept devrait suffir à nous laisser scotché au téléphone en refusant tous les appels!





#### EA ACQUIERT JAMDAT

## EA... du rachat dans l'air

Pour poursuivre sa politique d'expansion, Electronic Arts ne compte pas se limiter au marché du PC et des consoles ! En effet, le géant américain a annoncé le rachat en ce début d'année, pour un montant atteignant tout de même 680 millions de dollars (563 millions d'euros environ), de JAMDAT Mobile Inc., éditeur spécialisé dans les jeux pour téléphones mobiles. Pour un investissement de cette importance, l'objectif avoué est bien entendu de devenir le leader du secteur avec, pour commencer, pas moins d'une cinquantaine de titres prévus pour cette année dont certaines licences célèbres telles que Bejeweled, Tetris, JAMDAT Bowling 3D, FIFA Soccer, Need for Speed, Madden NFL Football... Voilà donc qui devrait déjà suffire à alimenter vos téléphones dans les prochains mois!













### Shopping

Enfant, vous passiez des heures à jouer aux petites voitures? Dorénavant, vous pourrez prendre place dans un cockpit ultra-perfectionné. Vous avez la nostalgie de vos peluches d'antan? Il existe des webcams pour vous consoler. Il y a une quinzaine d'années, vous ne quittiez jamais votre baladeur à cassette? Aujourd'hui, MP3, photos et vidéos vous accompagnent. Bienvenue dans le monde adulte.



#### **Creative Zen Vision M**

Voici un sérieux concurrent à l'iPod 5G. Le Zen Vision M de Creative peut tout aussi bien lire des fichiers MP3, des photos ou des vidéos, Sa grande force réside dans la qualité de l'écran et la compatibilité avec un grand nombre de formats vidéo. Pas besoin de convertir vos DivX, Il suffit juste de les

transférer sur le disque dur intégré de 30 Go l Accessoirement, ce baladeur nouvelle génération fait également office de radio FM, dictaphone, horloge, calendrier, gestionnaire de tâches, de contacts...

Prix : 350 €





## **Textorm Sweety Cam**

Ce petit chien en peluche cache dans sa truffe une véritable webcam. Il ne s'agit pas d'un gadget puisque les caractéristiques techniques sont conformes à ce qu'on peut attendre d'un tel produit : capteur CMOS 640x480, 30 images par seconde, mise au point de 3 centimètres à l'infini, interface USB, capture d'images et de vidéos... Reste une question en suspens : faut-il voir en cette webcam un périphérique tout mignon, ou un accessoire espion digne de Big Brother?



#### **VRX Virtual Racer Pro**

Le Virtual Racer Pro est l'accessoire Idéal pour les fous du volant. Cet habitacle comprend un châssis en métal chromé, des barres antivibration situées sur le devant et sur les côtés, un siège Sparco réglable sur suspension active, un volant à retour de Force Fanatech (Xbox) ou Logitech Momo Force Feedback (PC), un kit audio 5.1 et un système Intitulé « Butt Kicker ». Il s'agit d'un amplificateur de 1 500 watts qui transfère les basses de la bande-son du jeu dans les suspensions du siège. Accrochez-vous I

Prix : 3 000 €





FEMME FATALE ?!

SUR LA COUVERTURE DE MON JOYPAD 157, JE DÉCOUVRE UNE GAMINE MAIGRICHONNE À L'AIR TEIGNEUX...

lle doit peser 32 kg mais sûrement qu'elle coane fort : l'énième héroïne violente... Une impression de déjàvu. Une liste récente ? En plus de la petite Kameo, d'Elements of Power, et de Joanna Dark toute fraîche de manucure, viennent à l'esprit Nina de Death by Degrees, Vanessa de P.N.03, Ice et Aska de Cy Girls... Dernièrement, plus le personnage colle à l'archétype du héros destructeur, plus la probabilité qu'il soit tenu par une femme augmente. On s'étonne dès lors de l'absolue virilité de Kratos ou que Leon n'ait pas cédé sa place à Ada. Du temps de ma jeunesse, les choses étaient plus simples : les divertissements pour garçons avaient des garcons pour protagonistes (et aussi des pistolets et des vaisseaux spatiaux), et ceux destinés aux filles déployaient un univers pétri de cette sensibilité propre au monde féminin. C'est-à-dire avec du rose dedans, et des poneys. Les choses auraient donc changé? Comment interpréter l'installation massive et durable de la figure de la

femme tueuse et dominatrice dans l'iconographie du jeu vidéo ? Je veux bien que Lara Croft (on ne pouvait pas éviter de la mentionner) ait converti collatéralement quelques filles au jeu, mais comment croire que ce soit le signe d'un changement radical de la démographie des joueurs? Je n'ai jamais vu de demoiselles lire figure unique et purement idéologique du « citoyen », on ne me fera pas croire que la multiplication des femmes de combat tient à une volonté de rétablir « la parité dans l'héroïsme ».

#### UN FÉMINISME DE FACADE

La tentative de reféminisation publicitaire d'une Samus Aran pourtant enfermée pour l'éternité dans sa carapace métallique ne saurait suffire à convertir « les filles » au canon plasma et à la Morph Ball. Pas plus que si l'on révélait que sous son armure, Master Chief est une femme. Les joueuses actuelles jouent pour le challenge ludique et se moquent du taux de féminisme de l'emballage. Pour intéresser les autres, celles pour qui l'identification et la projection comptent, il faut parler un langage qui est le leur. Sailor Moon nous enseigne que pour obtenir un succès d'envergure auprès du public féminin jeune, une

série d'actions, de combats, et donc « de violence » doit déployer des psychologies, une narration, et surtout une contextualisation des enjeux de polarité absolument féminine. Et pas mal de rose, aussi. Cela, les éditeurs le savent mais ils se gardent

bien de le faire. J'en déduis que la gent féminine n'est pas leur cible.

#### RELATION À SENS UNIQUE

Barbie en tenue latex dans un bac à sable plein de GI Joe ? M'est avis qu'ils visent un profil bien particulier. Celui du geek. Ces playmates assassines sont censées représenter pour ce dernier la femme idéale, en ce sens qu'elle n'est féminine que corporellement. Pour le reste, elle est homme, elle est son jumeau. Avec elle, il se battrait, côte à côte, il parlerait puissance, calibres, carte graphique, pouvoirs, domination... La réalité d'une femme (enfin!) correspondrait à l'imaginaire triste et stéréotypé du geek élevé au nanar de vidéoclub! La seule part de féminité qu'elle pourrait lui offrir, c'est celle plus immédiatement consommable (un autre rayon du vidéoclub), et dont le geek obtient quelques anticipations lorsqu'il ajuste ses caméras. Vague miroir du joueur, elle l'aimerait en retour tel qu'il est, au stade zéro de ses pulsions. L'idéal. Plus besoin de fournir ces efforts de séduction herculéens qui demandent de

#### LA GENT FÉMININE N'EST PAS LEUR

Joypad en public et dans des boutiques spécialisées, on les voit surtout attendre, ennuyées, leur petit copain. Enfin, mes petites cousines aiment toujours le rose, les poneys, s'envoient des textos de petites filles, et quand elles jouent c'est aux Sims, à Nintendogs ou à Alexandra Ledermann et le Haras Magique. Le monde semble donc toujours tourner dans le même sens. Bien que nous vivions une époque où on cherche à se persuader de l'absolue interchangeabilité des individus, des rôles, des sexes, des fonctions au sein de la

renoncer à soi pour aller vers cette autre, et essayer de lui proposer ce qu'elle pourrait attendre. Dieu merci, ce genre de femmes n'existe pas, et probablement que les geeks ne représentent qu'une fraction absolument infinitésimale des joueurs. Toutefois, la prolifération de ces personnages féminins improbables interroge : les éditeurs tiennent-ils les joueurs en si basse estime pour tous les considérer comme une armée d'ados boutonneux et socialement inadaptés ?

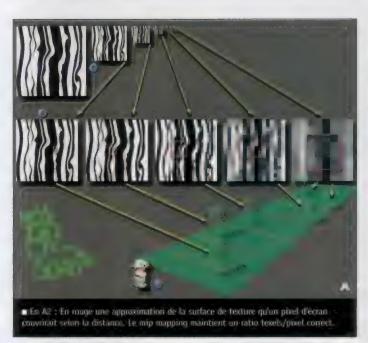
#Dam

## **COMMENT ÇA MARCHE?**

LES RÉPONSES À VOS PETITS TRACAS

# LE FILTRAGE DE A À ZÈBRE

LE MOIS DERNIER, ON A VU COMMENT L'ANTIALIASING CORRIGEAIT L'ÉCHANTILLONNAGE DE LA GÉOMÉTRIE. POUR LES TEXTURES, ON A BESOIN DU FILTRAGE.



ommençons par une évidence : depuis que l'on texture les polygones, ces derniers peuvent avoir plusieurs couleurs différentes. L'échantillonnage n'est plus une problématique qui se limite aux seuls contours de la géométrie, mais concerne aussi le contenu des textures. Le choix du texel qui va donner sa couleur au pixel est au cœur du problème, car dans un monde en 3D, l'alignement parfait entre la grille des pixels et celle des texels est rarissime et bref.

#### BERK, LES GROS CARRES

La grille peut être désalignée de deux manières réellement nocives. Trop proche, les texels de la texture ciblée sont beaucoup plus gros que les pixels de la résolution écran : plusieurs pixels sont allumés avec la couleur d'un seul et même texel ; on voit apparaître « ces gros carrés » typiques de l'ère 32 bits ou des sprites zoomés des 16 bits. On corrige d'ordinaire ceci par le filtrage bilinéaire, qui lisse les textures. Au lieu de dilater chaque texel avec le zoom, ceux-ci gardent leur taille théorique, 1 pixel, et le bilinéaire « invente » les dégradés de couleur pour passer de

l'un à l'autre. Tous les pixels de la grille qui ne sont pas exactement alignés avec un texel prennent une teinte interpolée avec celle des texels voisins. Mais le bilinéaire, ce n'est pas très ioli : ca ne peut pas « inventer » les détails, ça ne crée pas d'information, ça ne fait qu'étirer la texture dans un vilain flou. On se souvient de la Nintendo 64 avec ses textures limitées à 64 pixels de côté. La mémoire graphique augmentant, les textures sont devenues de plus en plus grosses : plus détaillées, elles supportent bien mieux le zoom et le bilinéaire ainsi perd peu à peu son utilité. En revanche, une texture de grandes dimensions pose problème au loin, lorsqu'un seul pixel de la grille écran recouvre une importante surface de texture. Prenons l'exemple d'un zèbre : situé à l'horizon, il ne mesurera à l'écran qu'une poignée de pixels de haut, dont à peine 2 ou 3 pour le torse. Avec quels texels de sa texture va-t-on alors les allumer, sachant qu'eu égard à la distance, chacun d'entre eux couvre sûrement un grand nombre de rayures ? Avec le blanc ou avec le noir de la livrée ? À chaque pixel, à chaque 1/50° de seconde, ça change. Ça crépite,

bouillonne là-bas au fond.

#### C'EST FLOU DEVANT. OU DEGUEU AU FOND ?

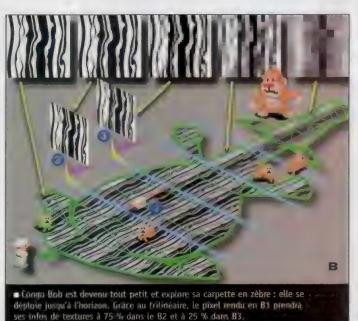
Le mip mapping va permettre de décliner chaque texture en plusieurs tailles à partir de l'original, de manière à ce que le différentiel pixel/texel reste à peu près constant avec la distance. Reprenons notre texture de zèbre, avec ses 256 pixels de côté à l'origine. On en crée des versions de 128, 64, 32, 16, et puis 8 pixels de côté (fig.A1), que le moteur graphique ira choisir selon la distance : la plus grande de près, les plus petites au loin (fig.A3). Le moindre nombre de texels pour chaque pixel augmente la probabilité que le point d'échantillonnage retombe au même endroit, et donc conserve au pixel sa couleur précédente. L'image devient plus stable (fig.A2), mais aussi visuellement plus satisfaisante. Dans les mip maps lointains, au lieu de n'avoir que des texels noirs et blancs, on a aussi des variations de gris. Ainsi, au lieu d'être coincé dans des contrastes trop violents. l'échantillonnage pourra aussi tomber sur des teintes intermédiaires plus réalistes à l'œil. De la RAM pour de grandes textures pas floues, un

c'est un magma ignoble qui coup de bilinéaire au cas où, et du mip mapping pour éviter le scintillement... Tout est donc résolu ?

#### Y A DES PALIERS ZARBI!

Hélas. Avec nos zèbres, on compte 6 versions de même texture : le moteur graphique passe de l'une à l'autre, il lui faut des seuils à des endroits précis, définis par la profondeur. Si l'on devait tapisser le sol de poils de zèbre de facon continue jusqu'à l'horizon, l'œil identifierait aussitôt les lignes de changement de mip map, comme dans de nombreux jeux 128 bits, d'ailleurs (fig. B). On adopte donc du filtrage trilinéaire. Le moteur, au lieu de piocher les texels dans l'une des 6 déclinaisons de la texture, considère la profondeur exacte des pixels qu'il doit peindre. Il détermine pour chacun sa position relative entre deux étapes de mip mapping, puis mixe les deux mip maps entre lesquels il se trouve afin d'en générer un troisième qui corresponde à sa profondeur (fig. B1). Avec virtuellement une infinité de textures intermédiaires, les paliers sont indécelables. On boucle le dossier échantillonnage le mois prochain avec l'anisotropique, le filtrage qui met fin aux ennuis de filtrage.

#Dam





Ce qui est beau fait rêver... Mais dans le domaine du jeu vidéo, quels critères doit-on privilégier ? La beauté technologique dont fait preuve la Xbox 360 (d'ailleurs, nous nous voyons désolés de devoir repousser les tests de Dead or Alive 4 et de NBA 2K6 qui se révèlent tout juste impressionnants)? La beauté féerique que l'on trouve dans des titres comme Psychonauts et Shadow of the Colossus? Ou la beauté ludique des Katamari Damacy et autres Mario & Luigi ? Un peu des trois peut-être... Ce que ICO parvient parfaitement à allier. Cette harmonieuse alchimie ludique reste encore si belle aujourd'hui qu'elle demeure inoubliable, faisant l'objet d'une réédition. Une expérience unique à faire et à refaire. Dans tous les cas, ce qui est vraiment beau dans les jeux vidéo, c'est de pouvoir trouver son bonheur avec. Tout simplement.

Erratum: Le mois dernier, Metroid Prime Pinball sur DS s'est retrouvé dans les tests officiels alors qu'il aurait dû rester du côté de l'import. Nous y reviendrons lors de sa sortie chez nous.



« Il est très difficile d'associer le mal à la beauté » selon Nigel Barley (L'anthropologie n'est pas un sport dangereux). Quand je vois le degré de vice dont font preuve mes ex-petites amies (la femme en général ?), je me dis que ce n'est pas si malaisé que cela... Toutes sont peut-être belles et félines, cela ne les empêche pas de se montrer félonnes...

TITRE DU MOIS :

Dead or Alive 4 (Xbox 360)

JEU ATTENDU :

Dead or Alive 4 (Xbox 360)



#### LE VERDICT

rale. Mais attention, la note d'inténir n'gut un surger cas une movenne de ces deminis

- Realisation technique



#### LE BAREME

Voici notre système de notation. Toujours fiable, juste et indiscutable. Non, il n'y a pas de mais, en a dit indiscutable.

- 2 Stiti 10 am tróp tố
- By ou trop tard, an choix
- Qui mais... non en fait
- 5 Très moyen. Trop moyen, Pus meyer
- & Bu potentiel mais encore trop de laistine
- B. Une-valeur sür
- 9 Excellent. A posséder absolument
- 300 référence qui marque une machin

La beauté, c'est des gestes, des mots, des traits, des attentions. Elle naît des intentions. Une notion toute personnelle et intérieure. Des instants que la douceur du moment charge de beauté; un visage, une voix à la beauté plus immédiate: qu'importe la forme, pourvu qu'on aime.

Shadow of the Colossus (PS2) JEU ATTENDU: Gears of War (Xbox 360)

JEROME La beauté, d'est le sourire de Teri Hatcher, le regard de Felicity Huffman, les cheveux de Marcia Cross et le nez d'Eva Longoria. Autrement dit, les héroïnes de la série Desperate

Buena Vista Home Entertainment

TITRE DU MOIS :

Mario Party 7... à plusieurs ! (NGC)

Housewives, que j'ai envie d'épouser

JEU ATTENDU: 24: Le jeu (PS2)



Amour, gloire et beauté... des mots qui font rêver. Je vous souhaite au non de toute la COGIP (service de gestion de la paie...) tout ce que vous pouvez désirer. De mon côté, je cotise toujours pour m'acheter une Lindbergh. Sweet dreams are made of this...

TITRE DU MOIS :

Front Mission 5 (PS2)

JEU ATTENDU : Ookami (PS2)



DENIS

La beauté dans les jeux vidéo n'est pas que subjective, elle est aussi relative les critères varient selon le concept du jeu et son propos. Moins qu'une tout autre qualité, la beauté ne saurait être tributaire des normes technologiques du moment.

TITRE DU MOIS :

Shadow of the Colossus (PS2)

JEU ATTENDU: Forbidden Siren 2 (PS2)



MEZUMI

« Je suis belle, ô mortels! comme un rêve de pierre, et mon sein où chacun s'est meurtri tour à tour, est fait pour inspirer au poète un amour éternel et muet ainsi que la matière », Baudelaire, Spleen et Idéal, sonnet XVII, La Beauté.

Shadow of the Colossus (PS2)

JEU ATTENDU : Dirge of Cerberus (PS2)

# BAD BOYS II

Sont répertories dans ce classement les titres les plus décevants du mois. Pas besoin de note, rien ne sert de retourner davantage le couteau



Un petit tableau des meilleures sentes vous donnant un aperçu des gouts et des couleurs thez nous, aux États Ums et au Japon Cest parfois surprenant !

## AU PROGRAMME

ATV OFFROAD FURY (PS2 ET PSP)	.P.78
BATTLES OF PRINCE OF PERSIA (DS)	
BOB L'ÉPONGE (DS)	
CRAZY FROG RACER (PS2)	
CURSE OF DARKNESS (PS2 ET XBOX)	.P.64
DYNASTY WARRIORS 5: XTREME (PS2)	.P.76
FLOW: URBAN DANCE UPRISING (PS2)	.P.80
GENE TROOPERS (PS2 ET XBOX)	
ICO (PS2)	.P.72
KNIGHTS OF THE TEMPLE II (PS2 ET XBOX)	.P.80
LE SEIGNEUR DES ANNEAUX TACTICS (PSP)	
MADDEN NFL 06 (360)	
MADDEN NFL 06 (PSP) 1	.P.81
MARIO & LUIGI: PARTNERS IN TIME (DS)	.P.60
MARIO PARTY 7 (NGC)	.P.79
MIDWAY ARCADE TREASURES 3 (PS2 ET XBOX)	.P.76
NAMCO MUSEUM BATTLE COLLECTION (PSP)	.P.81
NHL 2K6 (360)	.P.78
PETER JACKSON'S KING KONG (PSP)	.P.81
PRINCE OF PERSIA: REVELATIONS (PSP)	
PSYCHONAUTS (PS2 ET XBOX)	.P.58



RUGBY CHALLENGE 2006 (PS2 ET XBOX)	P.74
SEGA CASINO (DS)	P.80
SHADOW OF THE COLOSSUS (PS2)	P.52
SUIKODEN TACTICS (PS2)	P.68
THE RUB RABBITS! (DS)	P.77
THE SWORD OF ETHERIA (PS2)	
TOCA RACE DRIVER 3 (PS2 ET XBOX)	
TORINO 2006 (PS2 ET XB0X)	
URBAN REIGN (PS2)	P.70
WE LOVE KATAMARI (PS2)	P.66



Tiens, en parlant de beauté, voici ma « beauté du mois » : j'ai nommé Rachel McAdams, que l'on peut admirer dans Wedding Crashers ou Red Eye. Holy crap, friggin' heavens, my Gooooosh, what a beauty! bave, bave)

TITRE DU MOIS : Kingdom Hearts II (PS2)

JEU ATTENDU: Final Fantasy XII (PS2)



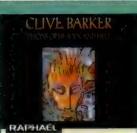
La beauté est une donnée totalement subjective dont je refuse de débattre ici. Mes collègues ne voient pas la même chose que moi. Lorsque je dis que Kirsten Dunst est vraiment captivante, ils se foutent de moi... Bande d'aveugles!

Shadow of the Colossus (PS2) JEU ATTENDU : « ICO 3 » sur PS3 ?



Quelques accords bien sentis, deux guitares en parfaite harmonie et une voix enfin libérée de son infâme filtre téléphonique. La beauté, c'est le dernier album des Strokes, qui écartèle sa maman avec des chevaux dopés à la bouillie bordelaise.

TITRE DU MOIS : Mario & Luigi: Partners in Time (DS) JEU ATTENDU: Metronome (Xbox 360)



Quelques traits, quelques mots savamment choisis. Un œil d'esthète, une palette de couleurs. Choquer aussi. Quelques de visions de l'enfer et du paradis. Et un grain de folie pour finir. La beauté, c'est aussi une affaire de silence.

TITRE DU MOIS : Shadow of the Colossus (PS2)

JEU ATTENDU: Alan Wake (Xbox 360)



La beauté... d'un geste dévoilant les courbes voluptueuses de ces monts, parcourus de tentateurs soubresauts... argh... je m'égare, mais quel beau métier que testeur de Dead or Alive 4, sauf qu'il faudra attendre encore un tout p'tit peu, pas vrai Keem ?!

TITRE DU MOES : Dead or Alive 4 (Xbox 360) JEU AFTENDU: Top Spin 2 (Xbox 360)



SHADOW OF THE COLOSSUS



À CRITIQUER, EN BIEN OU EN MAL, LA PRODUCTION MENSUELLE, ON EN OUBLIERAIT PRESQUE DE SALUER LES ŒUVRES À PART, LES JEUX QUI DÉPASSENT LEUR CONDITION, PARTICIPENT AU RÉ-ENCHANTEMENT DU MONDE. À L'OMBRE DU COLOSSE...



BUT THE STATE OF T



Le bout du monde. Une lande désolée. Dans les bras d'un cavalier, une jeune femme morte, silhouette drapée de blanc. Par amour (vraiment ?), le voilà – le cavalier! – en route pour une quête insensée: la ressusciter. Mais, avant les émouvantes retrouvailles, seize géants doivent passer de vie à trépas. Une histoire simple, archétypale, à l'image de la précédente œuvre de Fumito Ueda et Kenji Kaido, ICO. Tout aussi iconiques, presque des « idées » platoniciennes, les armes du héros:

une épée, un arc. Un design réduit à sa plus simple expression, comme le passé des personnages, l'histoire du monde... On est bien loin des RPG/encyclopédies. Parce que *Shadow of the Colossus*, tout

comme *lco* avant lui, joue la carte de l'émotion, de l'attachement, de l'empathie. Une touche de poésie.

#### BICEPHALE

Shadow of the Colossus, c'est avant tout une histoire d'espace-temps, de rythmes et de représentations. Aux balades équestres zen, contemplatives, succèdent des affrontements dantesques, d'une violence bestiale. Deux manières d'aborder, de montrer l'action. D'un côté, le voyage onirique porté par une approche picturale (Dali, me voici!) où l'indigence des décors renvoie au surréalisme, à ces toiles où les reliefs s'apparentent à des lignes incertaines, toujours en mutation. Un dépouillement graphique qui confine à l'abstraction pure. Les grains du sablier s'y écoulent lentement et l'espace semble infini, une terra incognita à arpenter. De l'autre, des combats - David et Goliath-like - volontairement cinématographiques : huis clos, cut-scenes à foison, grandiloguence de la mise en scène et à-propos des angles de caméra. Deux conceptions du jeu vidéo et de l'art. Œuvre d'auteur versus grosse production. Diplomate, Shadow articule ses ruptures de rythme et de ton pour développer une puissante dynamique narrative. À la lente et délicate poésie des chevauchées répond la fulgurance des empoignades. Mais pour mesurer toute l'étendue de ce choix, encore faut-il prendre le temps de flâner, de décrocher quelques fruits

mûrs ou de chasser le lézard. Ou alors accepter de se perdre, de s'abîmer dans ces paysages vides ou, par moments, foisonnants de détails – un feu d'artifice de verdure, de cascades et d'arbres. Histoire de peser le pouvoir de suggestion des affrontements, de le subir de plein fouet. Se remplir de vide pour encaisser le trop-plein, ou comment Ueda et ses acolytes nous préparent, nous conditionnent tout en douceur. Évidemment, à cette alternance, on y prend très rapidement goût, on s'en délecte

## UN DÉPOUILLEMENT GRAPHIQUE QUI CONFINE À L'ABSTRACTION PURE

d'avance à chaque départ en mission. Aussi arrivé devant l'un de ces titans, c'est l'extase...

#### RETRO GAMING

Nebulus. Du old school patenté sévissant sur ordinateurs 8 et 16 bits. Dans cette tranche d'histoire vidéoludique,







## Old school

The first second excellent less filters and an obtain the periods for the first second or the first second Weathy favor party factors and the second se M gero di 10 minu kama da disebuar





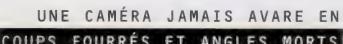


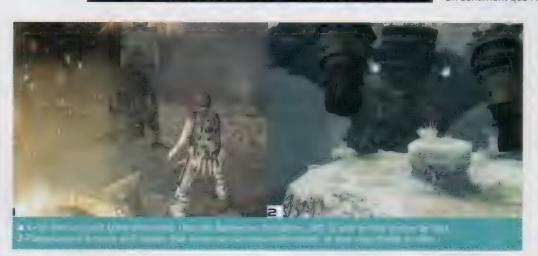


on incarne Pogo, une chose verte - grenouille ? Extra-terrestre ? - qui réduit à néant des tours en gagnant leur sommet. Pièges et plates-formes se mettent évidemment sur notre chemin. Shadow of the Colossus grignote au même râtelier. Exception faite des donjons, remplacés par des colosses de chair et de fer. Bien plus énergiques, beaucoup moins conciliants. S'agripper aux poils, bondir d'un plateau à un autre, reprendre des forces, conserver l'équilibre et dénicher le point faible de chaque géant avant de le frapper ; des actions dont Wander, notre agile héros, s'acquitte au mieux. N'en déplaise à une caméra facétieuse, jamais avare en coups fourrés et angles morts, toujours partante pour désorienter le pauvre joueur. Pour autant, on s'y déplace aisément dans ces labyrinthes, ces colonnes de chair mouvante. Pourquoi cette comparaison

avec l'ancêtre Nebulus ? Parce que, en dépit de son originalité dans la mise en scène, Shadow of Colossus s'inscrit dans une continuité, dans un gameplay mille fois éprouvé. De la plate-forme, voyons !, on en a bouffé des années. De même que du « j'm'accroche aux feuilles/poils ». Rien de neuf alors ? Si. Parce qu'ils réagissent, ces colosses, ils ne se laissent pas faire. Et là, mieux vaut être bien agrippé pour ne pas finir balayé, projeté dans les airs. À nous alors de gérer la force de notre gadjo. À prendre des risques, quitte à valdinguer dans tous les sens, à dégringoler de dix mètres. Pas de quoi fanfaronner donc ! Si ?

## UNE CAMÉRA JAMAIS AVARE EN COUPS FOURRÉS ET ANGLES

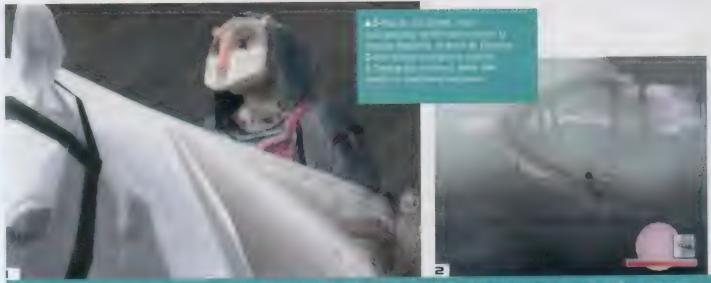




#### 010101101

Toujours à la manière d'Ico, Shadow of the Colossus manipule nos émotions. Par la persistance des personnages, par leur lente transformation à l'écran. À fréquenter, siffler ou monter Agro, le pur-sang, on s'y attache, on larmoie presque lorsque, sautant de trop haut, il se blesse. De l'empathie. Un sentiment que l'on éprouve aussi pour le tragique héros

alors que se lisent sur son visage les signes d'une décrépitude certaine : blessures, cicatrices, tatouages... Ce quelque chose de malsain qui se lit sur sa peau et dans son regard comme il se relève après chaque bataille. Une descente en enfer que le joueur curieux, observateur, ne manque pas de noter, tout en s'interrogeant sur sa finalité. Et ce ne sont pas les dialogues, quasi inexistants, qui le mettent sur une voie. Parce que Shadow use du sous-entendu, n'explique jamais, se contente de montrer par l'image. Et la musique. Silencieux dans ses errances - une approche naturaliste appropriée -, le soft s'emporte dans les combats, balance la sauce. Orgasme



## UN RÊVE ÉVEILLÉ POUR LES CHASSEURS DE GEANTS







philharmonique à la clef. Manipulation, « dirigisme » des émotions. D'accord, mais quel panard, quelle virtuosité dans la mise en place, dans la préparation de chaque bataille ! Inutile de dire que le calebute ne tient pas longtemps, que les poils se hérissent de plaisir. Les mimines en prennent pour leur grade, de même que les mirettes. Jusqu'à l'éclaboussure de sang noir après que l'on a porté le coup fatal. Pornographique, partouzard ? Aucunement. Mais les esprits mal tournés – les nôtres ! – ne résistent pas longtemps avant d'y apposer une grille de lecture sal(ac)ement connotée.

JOYAU ?

Oui. Sans aucun doute possible. Pour autant, le bijou montre très rapidement ses petites faiblesses techniques.

À commencer par des caméras souvent récalcitrantes, asthmatiques et j'en passe, un clipping omniprésent, toujours présent pour gâcher la bonne ambiance, du scintillement – façon arbre de Noël « on screen » – dans certains environnements et une maniabilité loin d'être parfaite. Mais *Shadow of the Colossus* est, malgré tout, de l'étoffe des grands jeux, de ceux qui surpassent, et de loin, leurs handicaps, pourtant bien flagrants, pour mieux accrocher. Un cas à part donc, un patient pleinement conscient de ses limites et de son potentiel. D'où une fin à la fois touchante et tragique. Ouaip, il s'agit bien d'un miracle fait jeu que

ce Shadow of the Colossus.

#Raphaël

## RPG inside?

Direct in anyone by marks, it e'est per one do common action or an light if special persons to the common to the common service in t





EN RÉSUMÉ Plus qu'un jeu, une œuvre. Par son travail sur le rythme, la mise en situation du joueur et une narration envoûtante, juste limitée à sa portion congrue, la galette de Fumito Ueda et Kenji Kaido passionne. Et ce, malgré la quasi-répétitivité de ses mécanismes de jeu et des problèmes techniques, non seulement voyants, mais aussi « brise-trip ». D'une poésie barbare (la mise à terre des colosses) que l'on n'oublie pas.

Pas si original finalement.



# PLEIN LES PNEUS!

UNE FORMULE 1, UN KART, UN BUGGY, UNE CLIO, J'EN PASSE ET TOUT CE QUI ROULE... CODEMASTERS RÉUNIT TROIS DIZAINES DE JEUX EN UN, C'EST PAS UNE BONNE NOUVELLE ?!

Des monoplaces au tout-terrain en passant par le grand tourisme ou encore les courses vintages, Codemasters et ce TOCA 3 ont pensé à satisfaire tous les types de conduite dans un jeu aux limites du gargantuesque. En détail, le mode Carrière Pro regroupe un total de 177 courses réparties en huit catégories. Un mode Indycars Series vous emmène, par exemple, sur les anneaux américains, alors que le mode Touring Tour vous propose des joutes moins rapides mais tout aussi palpitantes dans les championnats V8 ou DTM. Un mode Offroad permet également de s'éclater avec toutes sortes de buggies et autres 4x4 (les Monsters Series, ces bolides avec des roues de Caterpillar sont tout simplement

CERISE SUR LE RÉTRO, LA TÉLÉMÉTRIE RAVIRA LES PLUS POINTILLEUX

> géniaux à piloter). Ce très bon mode pourrait à lui seul faire la joie de n'importe quel joueur s'il n'y avait pas, en plus, le mode Tour du Monde, sorte de découverte scriptée en 36 niveaux et 80 véhicules. Si les menus sont alléchants.

qu'en est-il du jeu volant en main ? À quelques exceptions près (le rallye est encore le parent pauvre du jeu !), la jouabilité est excellente et la série tend vers un réalisme tellement exacerbé qu'un seul bout de pneu hors circuit et c'est le tête-à-queue assuré!

#### TOTERANDE SERO

La gestion des chocs et des collisions accouche elle aussi d'un réalisme assez poussé, bien qu'au détriment d'une l.A. très énervante : les pilotes gérés par la console sont régis par des lois défiant tout rationalisme. Pour éviter les pires misères à votre bolide, vous devrez faire avec les nombreuses incivilités de ces derniers qui semblent ignorer totalement votre présence sur la piste. En passant, les diverses altercations avec les concurrents permettent d'apprécier le travail effectué sur les dégâts, souvent juste, ainsi que la gestion des déformations, plutôt impressionnante. Fer de lance de la série, cette plus-value offre un plaisir visuel indéniable et enrichit le gameplay de manière cohérente : comportement du véhicule et conduite se trouvent logiquement altérés par tout cela, obligeant à perfectionner sa maîtrise de la





#### EDITEUR : CODEMASTERS / DÉVELOPPEUR : CODEMASTERS





Moson

## VRAIMENT PLUS COMPLET QUE LA CONCURRENCE...



KONI





m 3-Dans TOCA 3, il est possible d'interagir sur différentes parties de la voiture. Ici l'antiroulis peut être modifié. 4-Comme dans le deuxième épisode, les voitures de rallye montrent encore certaines faiblesses au pilotage. 5-La légèreté des buggies oblige à de sacrées manœuvres pour rester sur la piste.

route. Pour ce qui est du pilotage toujours, il va de soi que conduire une formule 1, une lourde GT ou un buggy ne demandera pas la même technique. Il est à noter que les réactions de nombreux modèles soulignent un travail important sur le transfert des masses et la gestion de la prise au sol. Sur les GT et les V8, on ressent, par exemple, une bonne impression de lourdeur ; cependant le survirage important et la prise en main qui manque un poil de souplesse peuvent s'avérer handicapants. Ce troisième opus montre d'ailleurs d'autres faiblesses de conduite : si les voitures classiques se manient agréablement, trucks, formules Ford ou quelques « open wheels » sont des plus éprouvantes à dompter. Accélérations trop brusques ou glissades mal négociées font perdre des secondes faramineuses et il n'est pas rare de devoir recommencer plusieurs dizaines de fois les courses dans certaines de ces catégories ; le dosage de la difficulté aurait gagné à être plus équilibré.

#### SABVE BUI HOUNGE

Les réglages, qui tiennent une place tout aussi importante que le pilotage, aident pour beaucoup aux bons résultats sur la piste. Des pneus aux freins jusqu'aux suspensions et amortisseurs, tout est réglable suivant votre type de voiture ou votre style de pilotage. Loin d'être de simples gadgets, ceux-ci influent énormément sur les performances. Cerise sur le rétro, la télémétrie ravira les plus pointilleux ; bien utilisée, elle aiguisera vos réglages et permettra de grappiller de précieuses secondes sur la piste. N'oublions pas un mode online proposant l'accès à tous les circuits et véhicules du jeu dans des sessions pouvant accueillir jusqu'à une douzaine de joueurs. TOCA 3 malgré quelques défauts nous livre une bonne copie. Plus probant que son aîné, ce nouvel opus

s'inscrit un peu plus dans la simulation sans pour autant renier son accessibilité. Entre Forza Motorsport et Gran Turismo, il semblerait que ce TOCA ait trouvé sa place. Serait-ce celle du compromis ?

#### # Marty

Note: Les images qui illustrent ces pages proviennent de la version Xbox.



■ 1-Les courses avec ces gros 4x4 sont tout simplement dantesques. Les trajectoires le sont tout autant ! 2-La jouabilité de ces « open wheels » est vraiment particulière. Légèreté est le maître mot de cette discipline.

#### VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE



Un jeu et des modes gargantuesques!
Presque tout ce qui a quatre roues et un moteur.
Des sensations de conduite toutes différentes.

(3)

Mode Raliye toujours aussi peu convaincant. L'I.A. des pilotes encore perfectible. Un niveau de difficulté peu homogène.

EN RÉSUMÉ Certes moins beau qu'un Forza Motorsport ou encore qu'un Gran Turismo, TOCA Race Driver 3 tire avant tout son intérêt de la conduite des très nombreux modèles automobiles qu'il propose, sans oublier l'Everest d'options et de modes de jeu. Riche, complet et accessible, ce best of du pilotage séduira tout autant les fanatiques du piston que les autres

joueurs moins pointilleux.





**PSYCHONAUTS** 

# TO PSY OR NOT TO PSY?

PETITE VIRÉE SCHIZOÏDE DANS LA TÊTE DE TIM SCHAFER : ENTRE DÉLIRES PSYCHÉDÉLIQUES, MORBIDES ET HUMOUR NAÏF. UN COCKTAIL À L'IMAGE D'UN AUTRE TIM. BURTON, CELUI-LÀ...



« Il est incroyablement facile d'être original dans le jeu vidéo aujourd'hui! », proclamait Tim Schafer il y a quelques mois. Sûr qu'en comparaison des centaines de suites, séquelles et remakes dont nous abreuvent certains éditeurs, son œuvre numérique fait figure de vilain petit canard, d'ovni (objet vidéoludique non identifié) alternatif, décalqué du bulbe. Parce qu'il choque, le canard, il amuse et ne renie à aucun moment sa condition de « simple » jeu de plate-forme. Et surtout, il a une âme, le Psychonauts: une mixture improbable à la croisée entre Tim Burton (La triste fin du petit enfant huître et autres histoires), Neil Gaiman (Sandman), Les Nouveaux Mutants ou les comics undergound. Du beau monde autour du berceau.

#### RAZ DE PRÈS

Sauter, frapper ses ennemis, dénicher des bonus, etc. Du classique joué et rejoué. Le manuel du petit « plate-formeur » illustré, parfaitement mis en scène. Avec liberté d'exploration à la clef. GTA sans les caisses, les bombasses et les mini-jeux débiles. Rien qu'avec ça, et son absence de VRAIS problèmes de caméra, Psychonauts vaudrait le coup de pad. Mais, en conteur averti - Grim Fandago, Full Throttle, c'est lui ! -, en cartooniste assumé, Tim Schafer distille les informations, multiplie les répliques qui font mouche. Libre, oui, mais pas au détriment de l'histoire, de l'émotion. Une leçon que Rockstar a retenu pour son The Warriors. Tranquille, pépère, la balade pédestre et champêtre dans le camp des jeunes prodiges du cervelet, des mioches schizos aux tirades naïves et cruelles. Par contre, lorsqu'on passe aux choses de l'esprit, bonjour l'angoisse et les souillures sur le pad. Parce qu'il y a quelque chose de salement pourri au royaume du cortex. Et c'est là, à la source même de l'imagination, de la raison que Raz et ses amis en mettent plein la tête. L'imagerie bucolique - le campement de vacances pour surdoués du Pr. Xavier (X-Men) - laisse la place à des trips













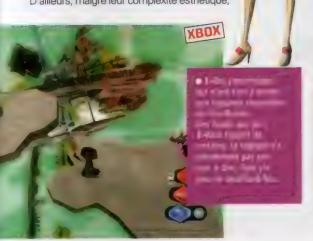




psychédéliques, torturés, glauques ou guerriers, à des asiles de fous, des rêves de destruction à grande échelle ou encore à des quartiers résidentiels destructurés. Un voyage d'où la troisième dimension ressort maltraitée et la logique bien malmenée. « Nous sommes tous fous ici. Je suis fou. Vous êtes folle! », rappelait un chat à une certaine Alice perdue au pays des merveilles. Un univers poétique, qui confine à l'absurde, auquel renvoie incessamment Psychonauts. Et ce n'est pas le lapin guide qui nous contredira...

#### INSANE IN THE BRAIN

Sans 3D, Psychonauts n'aurait pu voir le jour. Parce que son gameplay et la prégnance de son atmosphère reposent entièrement sur la déconstruction tridimensionnelle de l'espace à explorer. D'ailleurs, malgré leur complexité esthétique,



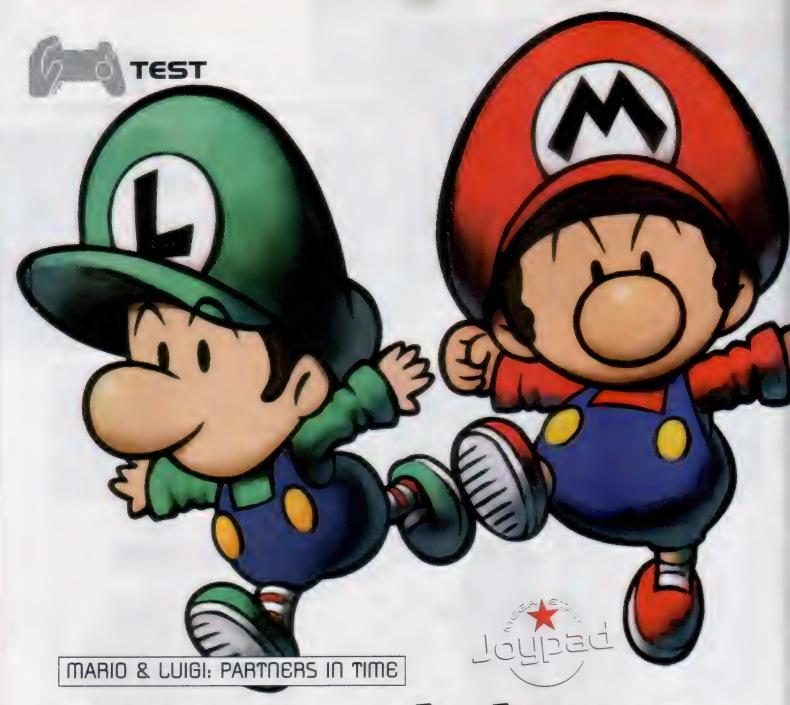
# L'ESPRIT, BONJOUR L'ANGOISSE

leur variété graphique, on ne s'y perd pas dans ces univers mentaux – ah, ingéniosité du level design! Parce qu'on y retrouve toujours ses marques: des items (bribes de rêves fluos) et bagages émotionnels, – hommage à Monkey Bone d'Henry Selick? – à récolter, des mouvements identiques d'un monde à l'autre. Et on accroche. Filou, rattrapé par son passé, le Schafer en chef introduit de légers éléments d'aventure, renouvelle

sans cesse les objectifs à accomplir. Aucune raison de s'ennuyer donc, de lâcher l'affaire. Enfin, le look très décalé des personnages - Lili, une pub de pixels pour le troisième monde de Sony? - et leur comportement troublant - Dogen et son cerveau malade, le Dr Caligosto Loboto, dentiste du cortex - finit d'asseoir une atmosphère délirante, à la Freaks (Tod Browning), toujours rattrapée par un humour bon enfant. Festival de couleurs, d'ambiance, auberge espagnole de tout ce que l'imaginaire a inventé de tordu, Psychonauts enfonce le clou après le contemplatif Shadow of the Colossus: PS2 et Xbox ont encore quelques beaux mois devant eux. Qu'importe la puissance de calcul, le photoréalisme à deux francs six sous, lorsque le jeu porte la marque de son créateur. Voilà un jeu rare, attachant, fortement conseillé.

#Raphaël





# CHOC DES GÉNÉRATIONS

QUE FERIEZ-VOUS SI DE RETOUR DANS LE PASSÉ, VOUS VOUS CROISIEZ EN LAYETTES ? MARIO ET LUIGI, EUX, COMME D'HABITUDE, SAUVENT PEACH. ET ON DIT QUE LES TEMPS CHANGENT...

Le royaume Champignon vit des jours paisibles. Mario, Luigi et Peach sont encore d'adorables bébés espiègles ne songeant qu'à s'amuser. Et alors que tout va pour le mieux, le vilain petit Bowser arrive pour enlever la princesse. Comme d'habitude. Le château est en alerte. Mais là, le kidnappeur coutumier est pris de court par une nouvelle menace encore plus

PAS DE COMBAT FACILE SANS UN MINIMUM D'ATTENTION ET DE RÉFLEXES

terrible. Les Shroob, des champignons corrompus venus d'une autre galaxie, envahissent le domaine avec pour

objectif de s'y installer par la force. C'est *La Guerre des Mondes* façon Nintendo.

Changement d'époque. Mario et Luigi, adultes, attendent que leur jeune souveraine rentre d'un voyage dans le temps, grâce à une machine du Professeur Gadd. Stupeur au retour de l'engin: un monstre en ressort et aucun signe de la blonde vêtue de rose. C'est alors qu'une faille temporelle apparaît, sûrement le seul moyen de la retrouver et ainsi la ramener à la bonne époque... Un bond et les voilà dans un monde très différent, complètement esquinté, dans lequel les champignons sont opprimés par les Shroob. Après diverses tribulations, ils finissent par rencontrer leurs versions en couches-culottes. Une rapide concertation et il semble évident que l'alliance du passé avec le présent



sera nécessaire pour remettre de l'ordre dans cette petite affaire.

#### **FAUX-SEMBLANTS**

Si vous avez déjà consommé Mario & Luigi: Superstar Saga, sorti sur Game Boy Advance en 2003, Partners in Time ne devrait pas vous dépayser. Comme la majorité des suites qui se respectent, il reprend les mécanismes qui ont défini la personnalité du précédent volet. L'allure paraît assez commune de prime abord. Dans une vue à la Zelda III, les plombiers arpentent le royaume passé et présent, résolvant une pléthore de puzzles, réglant les rencontres hostiles dans des combats au tour par tour, engrangeant des points d'expérience et s'équipant de nouvelles salopettes et baddes pour des statistiques accrues. Mais cette apparence hypocrite dissimule un titre mêlant avec adresse la plateforme et le RPG. Le principe déroutant mais malin assignant le contrôle d'un personnage à une touche, en l'occurrence A pour Mario et B pour Luigi, n'a pas bougé d'un pouce. La nouveauté par rapport à la précédente mouture sur GBA, c'est que la DS présente quatre boutons en

façade. Voilà donc que X est attribué à Baby Mario et Y à Baby Luigi. Nous voici en présence de deux paires de frangins pouvant se jouer séparément ou bien s'associer – les petits montent sur le dos des adultes – dans le but de passer les obstacles mis en travers de leur route. Si la faculté de saut est commune à tous, les deux équipes se distinguent par d'autres capacités complémentaires. Les vieux seront capables de voler quelques mètres en toupie ou de former une boule. Les mouflets seront disposés à donner des coups de marteau ou à s'enterrer dans le sol pour passer sous quelques grillages. Évidemment, des combos sont prévus, demandant une certaine gymnastique des doigts. Par exemple, les petits auront à profiter d'une toupie pour s'élever encore plus haut ou devront se faire rouler dessus en vue de franchir une cavité bien étroite.

#### **TOUS POUR UN**

Le système de combat est ce qu'on appelle communément « un modèle d'ingéniosité ». Vous êtes prévenu : pas de combat facile sans un minimum d'attention et de réflexes. Il est indispensable d'observer comment un ennemi attaque





## La faim des haricots

It univers parlies que encre attentire se legitise en un leugan X legalit sur le cauté dien, il une seus les estables a sont la parda, ja vesa premetta pe un y amorres de les y antique desertel, la mountant, ils récupérorent un horact, dans à contrattue en personne visué sons le shiftera. Il vesa activa provinces universes des badges parter provinces stantines des badges parter provinces.





## J'ai 10 ans

Et mail, in premier PPU dant Harie (tait to himse pit with file (474). Vest im Foyar, pit remarque I himse, sit fall years de cer petits foljour dent a 600 servin l'Europe. Servineppi per Separamett ser Separa Historia. Super Matte APS: depend of the Servin Harientonia. Super Matte APS: depend of the Servin Harientopiste dia metitates just un primier d'éparander dejà se jeune en c'immigrape departuge tons les combats. Si jeunes cons le ééniches.



et qui sera sa victime. D'abord pour esquiver, ensuite, quand l'assurance vous gagnera, pour contre-attaquer. Le timing est rigoureux dans tous les cas. Sachez que l'approximation signifiera une perte conséquente de points de vie. Dans le même esprit, pour les attaques, une pression bien ajustée sur la touche du protagoniste impliqué amplifiera les dégâts. L'arrivée des « Babies » change aussi légèrement la donne. Ils apportent un soutien supplémentaire en termes de puissance. À la réception d'un saut sur une tête ennemie, vous pouvez piétiner d'abord avec eux, ensuite avec l'adulte. Idem pour les coups de marteau, où l'élan peut être plus important en tapotant d'abord la touche d'un moustachu. S'ajoutent à cela des objets qui modifieront souvent le cours des combats. Carapaces, fleurs, trampolines, canons : de nombreuses façons de faire mal, avec toujours le souci de vous impliquer dans le feu de l'action, en appuyant sur les bonnes touches au bon moment. Et si vous y parvenez, à vous la puissance de feu maximale!

#### ET TUTTI QUANTI

Ce jeu exploite-t-il les possibilités de la Nintendo DS, me demanderez-vous? Eh bien, pas autant qu'on aurait pu l'espérer, le tactile faisant une apparition expéditive et oubliable. Néanmoins, les deux écrans sont gérés avec une grande virtuosité. L'écran supérieur sert à montrer le plan







des environs et bascule dès lors que les poupons entrent dans une pièce séparée. De même, une sorte de split screen s'installe pour des séquences narratives, avec une vue d'ensemble pour une fenêtre et un zoom dans l'autre. Concernant la réalisation, nous avons là un titre beau, riche, coloré, rempli de personnages drolatiques et d'animations tordantes, illustrant à merveille un humour parfois plus mature qu'on ne le croit. Les musiques ne se révèlent pas toutes inoubliables, certaines sont même irritantes, mais les voix digitalisées suffisent à nous remettre dans l'ambiance. Pleurs de bébés ou speeches à consonance italienne, entretiennent un léger sourire. Sachant qu'une vingtaine d'heures minimum sont nécessaires pour en voir

le bout, le rapport qualité/prix pour un tel étirement des lèvres s'avère plutôt intéressant.

#Plume



VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

Le gameplay astucieux.
Long, riche et drôle.
La réalisation impeccable.

Une bande-son inégale.
Il faut rester concentré!
Pas de tactile. Je chipote...

EN RÉSUMÉ Une suite sans fausse note, qui se faufile dans la liste des meilleurs titres de la DS avec une aisance insolente. Graphiquement enchanteur et pouvant se vanter d'offrir gameplay étoffé et surprenant, ce nouvel épisode saura étancher votre soif de RPG. Je vous mets en garde toutefois, si vous êtes du genre passif et peu aventureux pour ce genre de jeu, évitez-ie. Les réflexes ont une importance capitale

# Achète et échange depuis plus de 20 ar

tous vos Jeux-PC, Consoles et DVD-Vidéo !!!





Listes de nos Magasias M



Nos Coups de Cosur







Perfect Dark Zero Rare, le togo de Microsoft Cosporation

HOUVEAU TIOOST

HILLAN RODE ( LA ROCHELLE AJACCIO BASTIA REST CONCARNE AU BLACHAC CHENAUK

3 \*5 .5 .5 -1 14

S DAVIDOUS SERVICE SER

NAME AND ADDRESS OF THE OWNER, 

- scripts Strain of the



# THE HECTOR'S STUDIO

APRÈS DAWN OF SORROW SUR DS. CASTLEVANIA RETENTE UNE INCURSION DANS LA TROISIÈME DIMENSION AVEC UN NOUVEAU HÉROS AUX CAPACITÉS INTRIGANTES.

> En 1476. Trevor Belmont mettait en déroute l'Armée des Ténèbres en abattant Dracula à l'aide de son fouet légendaire, le Vampire Killer. Pour autant, trois ans plus tard, la paix n'est pas consolidée. Au contraire, les Carpates endurent toujours la malédiction psalmodiée par Vlad Tepes au moment de rendre son dernier souffle. Des nuages noirs comme l'ébène couvrent les contrées, les

LES CRISTAUX SERVIRONT À CE QUE VOS FAMILIERS ÉVOLUENT

> monstres de l'Enfer germent dans toute la Valachie et la peste finit d'achever les fermiers les plus résistants. C'est dans ce cadre bucolique et pastoral qu'apparaît le héros de ce nouveau Castlevania en 3D, Hector.

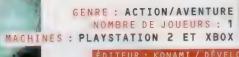
> Autrefois forgeron démoniaque sous la coupe de l'empaleur, il partageait un pouvoir immense avec son ami Isaac : la création de démons. L'amour lui fit perdre toute envie de destruction et il renonça à ce don tout en tournant le dos aux légions infernales. Aujourd'hui, Hector est venu accomplir sa vengeance. Isaac a tué sa fiancée, cherchant à raviver

sa haine, provoquant la rupture de son serment. À quelles fins ? La malédiction de Dracula ne doit pas être étrangère à cette situation.

#### L'ART DE FORGER

Si vous vous attendiez à retrouver un Belmont ou à manier le fouet anti-suceur de sang, c'est râpé. Mais cela est-il réellement un mal quand on sait que dans sa façon d'être, Hector s'apparente davantage à Alucard (Symphony of the Night) ou Soma Cruz (Aria of Sorrow et plus récemment Dawn of Sorrow sur DS), dont il partage d'ailleurs les mêmes cheveux couleur hiver? Pas d'arme unique à manier via les deux boutons assignés (un pour attaquer et un pour finir un combo), mais plusieurs dizaines. La différence réside dans le fait qu'il les fabriquera à partir des matériaux laissés par ses ennemis. Il devra les combiner pour obtenir des objets toujours plus puissants. Ces instruments de mort sont divisés en plusieurs catégories associées à des couleurs. Suivant le type d'arme équipée, les monstres laisseront aussi échapper des cristaux de couleur.

Les cristaux serviront à ce que vos familiers évoluent vers de nouvelles formes, et vers de nouvelles capacités de











## VENGEANCE D'UN ANCIEN ALLIÉ DE DRACULA









surcroît. Les Démons Innocents, puisqu'ils s'appellent ainsi, sont des créatures de diverses formes à invoquer, qui gagneront de l'expérience tout comme Hector, mais perdront des points de vie à chaque utilisation d'un sort. On retrouve une fée pour vous soigner, un démon guerrier à l'apparence de golem bien bourrin ou encore le corbeau qui vous permet de planer sur plusieurs mètres. Suivant les cristaux absorbés, vous aurez la surprise de les voir devenir plus résistants, plus offensifs, hériter de facultés que vous apprécierez ou non Et si vous pensez avoir fait ne mauvais choix, n'ayez crainte, tôt ou tard, un Démon innocent pondra un œuf avec un rejeton que vous pourrez élever d'une autre façon. Autant le dire, découvrir toutes les formes (certaines sont indispensables pour atteindre le score de 100 % en exploration) se révèle un exercice de longue haleine.

#### LA MÊME HISTOIRE

Hormis les dispositions d'Hector, le gameplay ressemble en tout point à ce que la licence a toujours exploité : de longs couloirs, de l'exploration, des passages secrets et de l'action partout. Pour sûr, le fan ne sera pas dépaysé,

ce sont plusieurs dizaines d'heures qui le tiendront en éveil. Bien qu'on soit à mille lieues de Lament of Innocence question rythme et réalisation, force est de reconnaître que la recette qui fonctionne en 2D n'arrive pas à être adaptée complètement en 3D. Surtout quand la sensation de vide, l'absence de plate-forme, la lenteur du héros, des tons trop ternes et une caméra très enrageante contrastent avec le faste du dernier opus paru sur DS. Il n'y a guère que sur les musiques, très inspirées, qu'il parvient à l'égaler (voire le dépasser). Au final, il s'avère

peu probable que l'ensemble réussisse à fédérer autre chose qu'une base de « fanboys » bien solide, dont ie fais partie, et qui attendent toujours que la série s'illustre enfin en polygones à la manière d'un Ninja Gaiden, pour ne citer que lui. A souhaiter pour la prochaine excavation, espérons-le sur next gen.

#### # Plume

Note: Les images qui illustrent ces pages proviennent de la version PS2.

REALISATION TECHNIQUE ENVIRONNEMENT SONORE PRISE EN MAIN DURÉE DE VIE



VERDICT

Les Démons Innocents. Très long et assez riche. Le meilleur Castlevania en 3D.



La caméra de bilip !!! Pas de plate-forme. Un peu trop terne.

dû se voir confinés dans un cercueil

EN RÉSUMÉ Les inconditionnels de la série seront les premiers ravis de cet épisode, qui est peut-être moins bon qu'espéré, mais pas dénué d'intérêt. Le gameplay proposé avec Hector et ses Démons Innocents se présente comme bon, les combats et les cinématiques plus dynamiques par ailleurs. Reste que la réalisation et quelques éléments perturbateurs de plaisir auraient



Œ



WE LOVE KATAMARI

# QUI A LA PLUS GROSSE?

UNE BOULE MIGNONNE COMME TOUT SERAIT-ELLE L'ARME ULTIME ? DEVANT LES RAVAGES CAUSÉS DANS *WE LOVE KATAMARI*, LA RÉPONSE SEMBLE TROUVÉE... UNE BONNE SURPRISE.

We Love Katamari est le prototype même du jeu qui laissera vos amis dubitatifs, lesquels iront même jusqu'à craindre pour votre santé mentale en vous voyant cumuler chaises, voitures, chiens, maisons, dans une joyeuse frénésie, le tout agrémenté d'une ambiance psychédélique lorgnant à la fois sur Chapi-Chapo et les Teletubbies. Mais vous rirez sous cape, sachant pertinemment qu'ils seront bientôt victimes de ce jeu terriblement addictif, tout comme vous-même y avez succombé, peu auparavant. Soyons justes, l'auteur de ces lignes n'a pas vu le danger venir, car rarement concept semblait à ce point limité. Jugez plutôt : en temps limité, il vous faut pousser une boule (ou « Katamari ») de quelques centimètres de diamètre, en absorbant tous les objets de même proportion qu'elle. Cela

LA KATAMARI IRA JUSQU'À E KILOMÈTRE DE DIAMÈTRE

commence dans une chambre d'enfant, qu'il faut ranger : trombones, crayons, gommes, punaises, sont vos premières cibles. Mais à force d'accumuler les prises, la Katamari grossit! Désormais, de nouvelles prises sont à votre portée : gros marqueurs, modèles réduits. Puis ballons, cahiers, verres... À l'étape suivante, vous êtes apte à franchir la barrière qui vous séparait de l'extérieur : vous sautez par la fenêtre et commencez à dévorer sur votre passage des objets toujours plus imposants. C'est alors que le compteur arrive à

zéro, vous laissant vous demander ce qui serait arrivé si vous n'aviez été stoppé dans votre élan. Rassurez-vous, la réponse ne se fera pas attendre trop longtemps: d'autres missions vous permettront d'atteindre le kilomètre de diamètre (voire plus), et ce seront alors montagnes, villes, monstres marins, continents qui s'agglutineront sur la vorace Katamari.

#### **PLAISIRS INTUITIFS**

Sur un postulat de départ minimaliste, le jeu parvient dès lors à se renouveler, avec une ingéniosité impressionnante : la Katamari est remplacée par un sumotori qu'il faut nourrir jusqu'à le rendre assez volumineux pour battre son adversaire, ou bien se transforme en boule de feu qu'il faut



ATTEINDRE



ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS / DÉVELOPPEUR : NAMCO





## UN MOUVEMENT LUDIQUE PERPETUEL







alimenter en combustibles afin d'entretenir le feu d'une bande de campeurs... Et le délire continue avec une course de formule 1 qui se termine par l'intégration des concurrents à votre boule exponentielle, ou encore la cueillette de fleurs s'étendant à perte de vue. Autant l'avouer, le plaisir pris à We Love Katamari est très primitif : il s'agit, au fond, de vouloir toujours se mesurer à plus fort que soi, et convoiter éternellement ce qui échappe à la capacité de la boule. La ouissance de voir se renverser les rapports d'échelle et de pouvoir toiser de haut ce qui, il y a peu, paraissait gigantesque, est aussi une sensation au cœur de l'expérience de eu. Le seul sujet de We Love Katamari n'est toutefois pas suffisant pour accrocher durablement le joueur, et de fait le tutre s'enrichit de deux qualités indispensables.

TOTALE DÉVIANCE

Tout d'abord, un gameplay subtil qui ne consiste pas à diriger la boule, mais le petit personnage qui la pousse. Du coup, il faut manier la Katamari comme on le ferait d'un tank, grâce à un dosage des deux sticks analogiques. Derrière son aspect enfantin, le titre prend en compte chaque élément collé sur la boule, ce qui influence la maniabilité: un objet rectiligne casse la forme sphérique et empêche le volume de rouler. De plus, le poids se ressent à travers une résistance en montée et une aisance en descente. Quant au deuxième atout, il s'agit de l'univers, folklorique et délirant, à base d'extra-terrestres loufoques venus nettoyer la Terre de ses déchets. Si les graphismes empilent les couleurs « flashy », c'est la musique qui se distingue, avec des ritournelles bien allu-

mées qui nous confirment la nature déviante de l'œuvre. Fun comme un casse-tête à la *Tetris* (dont il a la durée de vie infinie), original comme un ovni japonais (à la *Mr. Moskeeto*), *We Love Katamari* est enfin un pur jeu de sport, en ce sens qu'il est idéal pour des compétitions entre potes. Encore une affaire de taille...

#Denis





Un principe très accrocheur.
Une musique carrément planante.
Un gameplay subtil.

Un look qui peut dérouter. Rapidement répétitif. Pas mal de chargements.

EN RÉSUMÉ Le principe enfantin de We Love Katamari cache un casse-tête accrocheur presque aussi définitif qu'un Tetris, mais à l'univers très marqué qui pourra en rebuter certains. Très maniable, il s'impose tout particulièrement en compétition entre amis. Quant à son contenu, il finit par fasciner, au point de nous avoir inspiré quelques réflexions dans notre rubrique Plus loin, du mois dernier.



# STRATEGIE DERIVÉE

BAPTISÉ *RHAPSODIA* AU JAPON, CE NOUVEAU JEU DE STRATÉGIE DE KONAMI ARRIVE AVEC UN TITRE PLUS EXPLICITE, DÉMONTRANT QUE LA SÉRIE PEUT CHANGER DE CAP SANS SOUCI.

L'histoire de Suikoden Tactics est celle d'un jeune orphelin nommé Kyril. Résolu à marcher sur les traces de Walter, son père, en compagnie de ses plus fidèles amis, il perpétue sa quête de vérité concernant des armes de destruction massive essentielles durant les derniers conflits: les canons à runes. Leur utilisation semble entraîner la mutation d'innocents en hommes-poissons décérébrés et agressifs. Pourquoi? Comment arrêter ce processus? Il lui faudra plusieurs années avant d'amorcer la dernière ligne droite vers les réponses à ses interrogations. Les missions initiales se déroulent bien avant les événements de Suikoden IV (on y croise d'ailleurs quelques protagonistes sacrément rajeunis), tandis que le

VOUS DEVEZ COMPOSER AVEC LES CINQ ÉLÉMENTS INHÉRENTS À SUIKODEN

> développement vous place très peu de temps après, alors que la trêve est signée et que les canons commencent à manquer à l'appel. Ce tactical-RPG offre une occasion d'étoffer un univers attachant, de retrouver des person

nages déjà rencontrés, tout en s'essayant à ce style auquel les *Shining Force* et autres *Final Fantasy Tactics* ont donné ses lettres de noblesse.

#### ELEMENTAIRE!

Les mêlées s'imposent comme le cœur du soft et ressemblent à ce qu'on a l'habitude d'observer : dans une vue isométrique, des unités se rapprochant chacune d'un archétype (guerriers, magiciens, archers, soigneurs, et quelques classes spéciales) se déplacent et se déchirent tout en prévoyant les prochains coups adverses. On note tout de même quelques variantes très agréables. Vous devez composer avec les cinq éléments inhérents à Suikoden: le feu, l'eau, le vent, la terre et la foudre, auxquels sont associées des couleurs. Chaque compagnon d'armes est lié à un élément et chaque case de terrain peut en être imprégnée. Et comme tout élément est affaibli par un autre, l'avantage change de main facilement. Par exemple, Kyril est de feu. Si vous infusez l'élément feu sur la case qu'il traverse, il sera plus fort et regagnera même quelques points de vie à la fin du tour. En revanche si un ennemi venait à y peindre l'élément eau, il serait



**TOUT COMME PAPA** 

ncompréhensibles.

Pour dire à quel point ce spin-off se veut proche de la saga originale, il en a emprunté les plus grands défauts. Ah, si les équipes en charge savaient tirer parti des consoles

perte n'est pas chose aisée, même si

III A. adverse fait parfois des choix

délester grâce à son gameplay. C'est bien cela qui est dommage, car à côté de cet aspect cosmétique rétrograde, la production demeure plus que correcte, longue, remplie de bonnes idées, capable de contenter les aficionados et d'initier au genre de manière très convaincante #Plume



RÉALISATION TECHNIQUE ENVIRONNEMENT SONORE PRISE EN MAIN DURÉE DE VIE Combats longs et difficiles. La gestion des éléments. L'univers Suikoden. La réalisation pâteuse. Des séquences de blabla barbantes. Une I.A. parfois bizarre. EN RÉSUMÉ Sans mener son affaire tambour battant, Suikoden Tactics remplit bien son office : un jeu de stratégie satisfaisant dans son gameplay et qui sait tirer profit de l'univers de Suikoden. Néanmoins, la réalisation et la mise en scène auraient mérité que Konami s'y attarde davantage, car si l'on ne juge pas un livre à sa couverture, il vaut mieux qu'il l'ait belle, simplement pour nous 1/10 donner envie de l'ouvrir.

VERDICT



## ENTRE DEUX *TEKKEN* ET *SOULCALIBUR*, NAMCO TENTE SA CHANCE DANS LA BASTON URBAINE. UNE TENTATIVE LOUABLE ET SYMPATHIQUE MAIS HÉLAS PAS TOTALEMENT RÉUSSIE...

Pour devenir le roi de la rue et mener son gang à la domination urbaine, il ne suffit pas de porter de grosses chaînes et de crier « yo » à tout va. Ça, c'est pour se faire remarquer, mais pour s'imposer, ce sont des poings et des pieds dont il faut user. C'est justement ce que vous allez devoir faire dans le nouveau jeu de baston de Namco, *Urban Reign*. Baston, Namco... on pense immédiatement à *Tekken* et *Soulcalibur*, mais oubliez. Ici, pas de un contre un qui s'enchaînent, bien que certains duels soient au programme, mais des joutes à plusieurs qui vous feront parfois affronter bien plus d'un seul adversaire. Beat'em all, alors ? Pas tout à fait non plus, car chaque combat est distinct des autres, aus-

## LES COUPS S'ENCHAÎNENT AVEC UN NATUREL DÉCONCERTANT

sitôt terminé, on passe à la « mission » suivante située ailleurs et avec parfois des objectifs différents, comme terminer le combat en temps limité ou encore protéger un équipier tout en combattant ses assaillants. Un sys-

tème un peu particulier, donc, mais pas désagréable car il permet, entre chaque niveau, de booster les capacités de son personnage en divers domaines : résistances aux coups portés à la tête ou aux jambes, puissance des enchaînements ou des prises... À vous de répartir les quelques points glanés pour optimiser votre protégé. On peut ainsi décider de tout miser sur la défense, par exemple, à moins que vous ne préfériez l'attaque... L'inconvénient d'un déroulement aussi saucissonné, c'est que forcément, l'ambiance en prend un coup. Car même si on a droit à des briefings voire à quelques cinématiques, il faut bien dire qu'on se fiche éperdument de l'histoire, on finit par accumuler les combats juste pour le fun en oubliant pourquoi on se bat.

#### **FUN ET VIOLENCE**

Et côté fun, il faut reconnaître que c'est plutôt réussi. Petit à petit, on apprend à mieux maîtriser son personnage tandis que de nouveaux mouvements deviennent régulièrement accessibles. De cette manière, on a toujours l'impression d'évoluer, ce qui évite de se lasser trop vite. Et la jouabilité est d'une grande simplicité : très



GENRE : COMBAT NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4 MACHINE: PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : NAMCO / DÉVELOPPEUR : NAMCO



## DES BASTONS FUN ET DYNAMIQUES... MAIS







vite, on arrive à caser quelques coups de pied avant de rend compte que les développeurs ne sont pas allés au prendre l'ennemi, le mettre à terre et le finir en grimpant dessus pour lui coller quelques poings dans la tête. On peut même le choper dans les airs, grimper aux murs pour se la péter un peu avec une pirouette, cogner deux ennemis à la fois pourvu qu'on soit bien placé... Et une jauge qui se remplit en fonction des coups que vous prenez et que vous portez vous permet de déclencher quelques attaques spéciales comme une série de jabs particulièrement redoutable ou encore un mouvement qui augmente votre puissance quelques secondes. Évidemment, si nos racailles étaient animées comme des manches à balais, on trouverait ça moins drôle, seulement il faut saluer le travail réalisé sur les animations, fluides et variées. Les coups s'enchaînent avec un naturel déconcertant, si bien qu'on croit très vite à ce qui se passe à l'écran même si, bien sûr, tout est exagéré pour rendre l'action plus impressionnante. A priori, on s'amuse donc pas mal mais...

#### PAS LOIN DU BUT

... mais voilà, les limites du jeu se font sentir relativement vite. Car pris dans notre folie dévastatrice, on se bout de leur concept. Ainsi, on peut casser de nombreux éléments du décor, mais hélas pas s'en emparer, sauf rare exception, pour se battre. Frustrant! D'autre part, il aurait été quand même bien plus sympathique de pouvoir évoluer dans des environnements ouverts, un peu comme dans The Warriors, le concept s'y prêtait à merveille. Enfin, la difficulté finit parfois par sérieusement agacer, avec une intelligence artificielle qui arrive à vous vider votre barre de vie très rapidement sans que vous puissiez vraiment réagir. Surtout qu'on alterne des combats « cotons » avec d'autres confrontations beaucoup plus aisées. De fait, et malgré la pré-

sence d'un multijoueur à quatre pas mal sans être inoubliable, Urban Reign manque un peu sa cible et nous laisse la sensation qu'on est passé à côté de quelque chose de beaucoup plus excitant. La bonne nouvelle, c'est qu'il y a du potentiel pour une éventuelle suite sur PlayStation 3!

# Jérôme



## VERDICT RÉALISATION TECHNIQUE ENVIRONNEMENT SONORE PRISE EN MAIN DURÉE DE VIE Évolution permanente du personnage. Jouabilité simple et fun. Animations très réussies

Décors pas assez interactifs. Environnements fermés.

Difficulté inégale.

EN RÉSUMÉ Urban Reign, c'est un peu comme un chewing-gum : au début c'est frais, c'est bon. Puis petit à petit, le goût s'en va et finalement, on continue à le mâcher un peu, juste parce qu'on en a pris l'habitude, avant de le cracher sans regret. À conseiller si le fun à petites doses vous suffit, mais les joueurs plus exigeants devront passer leur tour. Et tenter d'y jouer chez un pote... parce que ça vaut le coup d'œil quand même!





GENRE : ACTION/PLATE-FORME NOMBRE DE JOUEURS : 1

ÉDITEUR : SONY DÉVELOPPEUR : SONY MACHINE : PLAYSTATION 2

## CORNES D'ABONDANCE

ICO Ô JOIE! ICO REVIENT! IL EST VRAI QUE LA PREMIÈRE FOIS, IL S'AGISSAIT D'UN SIMPLE PASSAGE ÉCLAIR...

Profitant de la sortie de Shadow of the Colossus, Sony donne une nouvelle chance à ICO en le rééditant dans la foulée (en édition séparée), sans y apporter toutefois la moindre nouveauté. Une initiative qui rappelle que le titre n'a pas vraiment rencontré son public lors de sa sortie, même s'il s'est par la suite imposé comme une œuvre culte (un phénomène très fréquent au cinéma). Cette deuxième chance confirme aussi que Shadow et ICO sont connectés, bien que les auteurs contestent qu'il s'agisse d'une série à proprement parler... Loin d'avoir vieilli, ICO impressionne plus que jamais par sa réalisation hors norme, pour ainsi dire irréprochable. Il pourrait même faire pâlir Shadow lui-même, n'accusant aucune des limitations techniques de ce dernier : le décor s'étale à perte de vue, sans problème d'affichage, et la maniabilité est d'une précision diabolique. L'aventure s'avère dans l'ensemble mieux rythmée, avec un mélange très adroit entre les phases de plate-forme et le combat avec les ombres : on est bien loin du découpage plan par plan d'un Prince of Persia. Quant à l'ambiance poétique, elle a déjà fait couler beaucoup d'encre, et notamment dans ces pages. Il est vrai que la solitude écrasante qui domine ces longs remparts battus par le vent et ces corridors mal éclairés, la silhouette diaphane de Yorda et son petit cri étouffé qui annonce l'attaque des ombres contribuent à tisser une expérience de jeu absolument unique en son genre. Un des grands chefs-d'œuvre de l'histoire vidéoludique.







GENRE: ACTION NOMBRE DE JOUEURS: 1

ÉDITEUR: UBISOFT DÉVELOPPEUR: PIPEWORKS

# LE TEMPS DES REGRETS

PRINCE OF PERSIA: REVELATIONS LES ADAPTATIONS VONT BON TRAIN SUR PSP. MAIS ON DIRAIT QUE LES GROSSES DÉCEPTIONS AUSSI, DAMNED!

Le Prince ne pouvait visiblement pas se présenter sur la PSP sans une petite galipette, le coquin. Car au lieu de nous convier à un logique portage du dernier volet paru sur 128 bits, Ubisoft a préféré remonter le temps et nous faire le coup du remake de l'Âme du Guerrier. Un jeu qui en son temps avait beaucoup plu, même si l'ambiance gothique-metal avait de quoi refouler les fanatiques de narration à l'orientale. Pour ce qui est du scénario, il s'agit donc de la même salade : le Prince déboule sur l'Île du Temps pour demander à l'Impératrice de ne pas créer les Sables et se tape tout un palais rempli de pièges vicieux et de sbires plus maléfiques les uns que les autres. Le système de combat prouve qu'il est vraiment très bien pensé, les puzzles et phases de plate-forme sont inventifs, et les pouvoirs, qui influent directement sur le sablier ou sur votre vitesse, rajoutent un

peu plus de piment encore. Petite nuance toutefois par rapport à l'original, quelques passages inédits ont été implémentés pour que Son Altesse ne traîne pas une odeur d'arnaque absolue. Parce que sur la portable de Sony, le bretteur de Babylone ne se présente pas vraiment dans une forme olympique.

Tout d'abord, même si la réalisation s'avère solide de prime abord, l'écran beaucoup trop sombre, la rémanence, certains ralentissements intempestifs ainsi que des bugs d'affichage et de sons inexplicables lèvent le voile sur un problème d'optimisation assez gênant. Sans parler des temps de chargements longs, mais looooooongs... L'impression de parcourir une bêta nous traverse l'esprit assez vivement. Un crime de lèse-majesté, en somme.

#Plume









THE SWORD OF ETHERIA

## À VOS SOUHAITS!

CE N'EST PAS PARCE QUE SON TITRE EST DIFFICILE À PRONONCER QU'IL FAUT BOUDER LE NOUVEAU BEAT'EM ALL DE KONAMI. IL Y A TOUT UN TAS D'AUTRES RAISONS PLUS VALABLES.

Deuxième essai de beat'em all après le décevant Nanobreaker, The Sword of Etheria (OZ au Japon) joue lui aussi la carte de l'originalité. Quand son prédécesseur tentait de titiller la fibre créative du joueur en lui proposant de fabriquer ses propres combos, TSOE l'aide à développer ses réflexes et son sens du rythme. La subtilité du jeu vient en effet de son système de combat, qui permet au joueur et à ses deux acolytes (gérés par I'I.A.) de jouer au volley-ball avec les ennemis. Il suffit en fait d'exécuter un combo spécial pour envoyer un sbire sonné sur votre premier partenaire, qui le fera passer au troisième larron avant que ce dernier ne vous rende la politesse, et ainsi de suite jusqu'à la vaporisation de la cible. Évidemment, chaque passage de témoin se veut un minimum stylé et il s'agit de coller un maximum de ramponneaux au monstre avant de le refiler à son voisin, histoire de faire monter la jauge de tension et de sortir des combos ultra-puissants qui dérouillent un max des boss qui restent insensibles aux coups de base. Dynamique et enthousiasmant, le système de Konami montre toutefois assez rapidement ses limites.

#### OUI, MAIS ...

La caméra, pas toujours très réactive, rend le suivi et la réception des envois assez fastidieux, surtout quand il faut en plus éviter les assauts d'ennemis parfois nombreux. On regrettera aussi un design général boiteux qui alterne sans discontinuer entre le très beau et l'atroce, ce qui a pour effet d'éjecter le joueur d'une ambiance qu'on aurait voulue plus marquée. Level design bateau (couloirs vides et salles pleines), cinématiques insipides et dialogues de sourds à peine animés, on a vu plus enchanteur. C'est dommage, car même avec ses défauts, le jeu reste accrocheur, grâce à son dynamisme et à ses possibilités d'upgrade des personnages. Techniquement médiocre, TSOE pourra charmer les amateurs grâce à son système original et à sa durée de vie convenable, mais il y a fort à parier que ses défauts le privent d'une longue carrière...

VERDICT GRAPHISME MANIABILITÉ DURÉE DE VIE Passe-passe le monstre ! La customisation des personnages. Un jeu que l'on peut refaire plusieurs fois. Des problèmes pour suivre l'action. Techniquement faiblard. Le côté cheap des dialogues et cinématiques. EN RÉSUMÉ The Sword of Etheria ne convainc pas. Parfois brillant, souvent rageant, le jeu de Konami est très inconstant dans son gameplay. Et comme la partie esthétique (aussi bien audio que vidéo) alterne entre le très classe et « la bande à Basile », on a du mal à rentrer totalement dans l'atmosphère du titre. Reste un système sympa et une rejouabilité excellente pour attirer les

#Ed





éventuels amateurs.





GENRE: RUGBY NOMBRE DE JOUEURS: 1 À 2 ÉDITEUR: UBISOFT DÉVELOPPEUR: SWORDFISH STUDIOS MACHINES: PLAYSTATION 2 ET XBOX

### DIRECTION LAPORTE!

RUGBY CHALLENGE 2006 MALGRÉ LE STUDIO SWORDFISH À L'ORIGINE DE JONAH LOMU RUGBY, L'OVALIE RATE SON RETOUR SUR LE TERRAIN VIRTUEL.

Autant mettre les poings sur les pifs tout de suite, peu de chance que Rugby Challenge 2006 rentre dans le gotha des simulations sportives sur console. Pourtant, tout ne commence pas aussi tristement et c'est bien cela qui est le plus dommageable. Hors phases de jeu, le titre propose pas mal de bonnes choses via le menu. Mode Carrière intéressant sur écran, création de club avec maillot, gestion de l'entraînement et des finances du club et tutti quanti. Un mode Challenge offre même de relever quelques défis au travers des rencontres qui ont forgé l'histoire de ce sport. Les meilleurs championnats du monde sont présents, franchouillards que nous sommes, on piaffe même d'impatience à se tamponner de joie dans les rencontres du Top 14. Vu sous l'angle du menu, tout ceci paraît des plus attrayants, sauf que, sur le terrain, c'est la catastrophe! Ça ressemble à tout ce que vous voulez sauf à du rugby. Pas de mauls pénétrants, pas de percussion au centre, le jeu sur l'aile est quasi obligatoire et les parties se résument rapidement à du « passe à l'aile et accélère ». Les feintes de corps sont grotesques et le jeu au pied se révèle d'une simplicité enfantine ; tous les fondamentaux liés à ce joli sport sont bafoués. Les graphismes auraient pu rattraper le tout, mais même de ce côté, le jeu affiche de sacrées faiblesses. Pour finir de nous achever, les compos des équipes nationales ne sont pas modifiables et les licences officielles ne dépassent pas l'équateur. Pas d'Haka et patatra!









GENRE : SPORT NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
EDITEUR : 2K SPORTS DÉVELOPPEUR : 49 GAMES
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX



## ALLO, ICI, À NAGANO...

TORINO 2006 À DÉFAUT DE BOULES DE NEIGE, SI ON SE PAYAIT UNE BONNE (?) PETITE TRANCHE DE SKI, DE LUGE ET DE PATINS ?

Ca ne loupe pas. Comme une poisse, une malédiction que le jeu vidéo se trimballe depuis sa création : la simulation d'épreuves sportives. De joyeux « explose-joystick », « massacre-pouces » et autres « mon Dieu, j'ai des ampoules ! ». Aussi, c'est l'œil très suspect qu'on jette le disque de Torino 2006 dans sa console. Et, comme dit précédemment, ça ne loupe pas : commentaires audio navrants d'amateurisme, va-et-vient incessants entre deux touches pour accélérer, jauge de puissance. Tout le vocabulaire, tous les mécanismes du genre répondent présents, balourdent leur « yes, sir ! » avec conviction. Bref, l'envie d'éjecter la cochonceté (qui sait, elle est peut-être contagieuse!) traverse rapidement l'esprit. Manquerait plus qu'elle nous dégoûte des

vrais jeux! Et puis, on s'y lance, dans la grande aventure neigeuse. Dans sa quinzaine d'épreuves. Et l'on s'y prend au jeu. Parce que malgré une réalisation très (mais alors vraiment) quelconque, l'impression de vitesse est bien là. Les épreuves de ski ou de luge impressionnent et l'on se passionne pour la gestion de la fatigue de son athlète. Et l'on se prend à regretter : pourquoi aucun mode Carrière ? Où est passée cette simulation de Barbie, autrement appelée création de personnage ? Simple d'accès, mais aussi dénué de profondeur, Torino 2006 prend son léger envol à plusieurs, chacun jouant à son tour. Donc, raté pour le jeu sportif multi-épreuves de l'année, mais pas si mal, comparé à la concurrence.

#Raphaël







MACHINE: XBOX 360



(BITTLUE, FLECTAGNAC ARTS / DIVINOPPEUR, INTERPORTE ARTI

### MADDEN NFL 06

## JOHN AU RÉGIME

À L'HEURE OÙ LES COLTS D'INDIANAPOLIS TAQUINENT LES VIEUX RECORDS DES DOLPHINS DE DON SHULA, ELECTRONIC ARTS MARTYRISE LES CONTENUS DE NOTRE BONNE VIEILLE LICENCE.

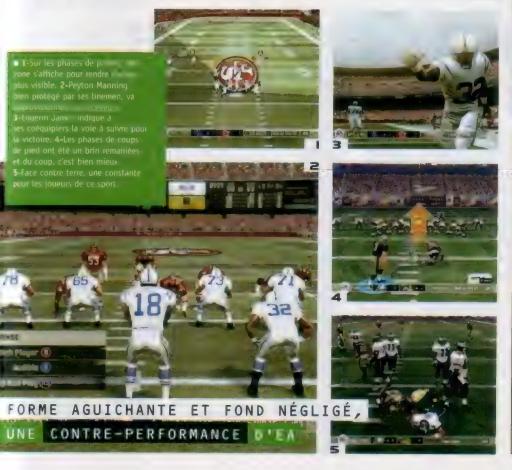
Cela faisait déjà quinze longues années qu'EA et son ventripotent consultant John Madden avançaient à bonds de puces en remaniant les différentes versions de leur jeu de football américain. Même peu nombreux, ces remaniements allaient pourtant toujours dans le sens d'une appréciable évolution et savaient apporter un plus sur le fond, autant que sur la forme. De mémoire, on n'avait encore jamais assisté à une régression au niveau des contenus, ce qui, malheureusement, est le cas de cette version next gen.

#### **SOLDES SUR LES MODES!**

Seuls rescapés de ce désastre, le mode Franchise et le online peinent cependant à faire oublier les options Entraînement et Minicamp (idéals pour se familiariser avec les phases tactiques), l'éditeur de joueurs, de fans et les Madden Cards (idéals pour se marrer un peu), et surtout le mode NFL Superstar, dernière bonne idée du clan EA. On est bien loin des standards affichés ces dernières saisons. Si le gameplay offre toujours de bons

résultats, calqué sur la mouture de son ancienne « très » bonne version, il n'en va pas de même des joueurs gérés par la console. On ne compte plus les défenses laxistes sur les phases de course et le côté trop mécanique de receveurs se refusant à toute improvisation pour sortir d'un marquage serré. Avec tout ça, nos amis les arbitres en oublient même de balancer leurs petits foulards jaunes, synonymes de pénalités de jeu. Il faudra d'ailleurs dépasser les limites afin de voir s'afficher les interférences de passe et autres « roughness ». Amputée à presque 80 %, cette version « next gen » évite le naufrage en proposant des graphismes de grande classe. Les joueurs sont superbement modélisés et les animations ajoutent à l'ultra-réalisme. Les stades sont bluffants (Le Monster Park Stadium de San Francisco plus particulièrement), pour s'en convaincre, il suffit d'y observer la foule agiter ses petits bras, et cela en 3D, pour comprendre que la next gen franchit effectivement un palier au niveau graphique. Mais au détriment du reste!

#Marty















GENRE: COURSE NOMBRE DE JOUEURS: 1 À 4 ÉDITEUR: MIDWAY DEVELOPPEUR: MIDWAY MACHINES: PLAYSTATION 2, XBOX ET GAMECUBE

### AU FOND LA CAISSE?

MIDWAY ARCADE TREASURES 3 NEUF JEUX À TOMBEAUX OUVERTS POUR SE REMÉMORER DES TEMPS ANCIENS DU JEU D'ARCADE À LA SAUCE MIDWAY.

Cette compilation propose un tour d'horizon des titres Midway issus de l'arcade, et avant tous pour thème la vitesse et la compétition, même s'il ne s'agit pas que de voitures. Ainsi, Hydro Thunder est une course de hors-bord et S.T.U.N. Runner met en scène des vaisseaux futuristes lancés plein pot dans des circuits cylindriques. De même, la période couverte s'étend de 1989 à 1999, ce qui offre un large éventail d'échantillons technologiques, de la 3D balbutiante de Race Drivin' aux détails foisonnants du nerveux Offroad Thunder, en passant par les courses de voitures « majorettes » que sont Badlands et Super Offroad. Plus de la moitié de ces titres offrent pourtant la possibilité d'un pilotage manuel, ce qui tend à contredire un peu l'image de l'arcade telle que la colporte aujourd'hui un Burnout, par exemple. Quoi qu'il en soit, la série phare de Criterion trouve ici ses origines, et il est difficile de ne pas y songer lors du mode de Offroad Thunder dédié au dégommage des adversaires, ou quand les véhicules de San Francisco Rush 2049 s'envolent sous l'impulsion de leur turbo. Un vrai laboratoire plein de promesses aujourd'hui tenues. Comme souvent dans ce genre de sélection, la plupart des titres n'intéresseront que les nostalgiques, les autres décrochant très vite devant ces graphismes et concepts dépassés, et ce sont les plus proches de nous qui retiendront un peu l'attention : Hydro Thunder, Offroad Thunder, et les deux Rush, de vrais bons jeux rapides et brutaux, dont les qualités ne se sont pas trop émoussées.









## BÉGAIEMENT EXTRÊME

DYNASTY WARRIORS 5: XTREME LEGENDS C'EST UNE HABITUDE, LE DERNIER DYNASTY WARRIORS FAIT L'OBJET D'UNE VERSION « ENRICHIE » DE MODES SUPPLÉMENTAIRES.

L'éditeur Koei est un peu le George Lucas du jeu vidéo : tout est bon pour exploiter à mort une licence juteuse. Preuve supplémentaire, s'il en était besoin, avec ce Dynasty Warriors 5: Xtreme Legends, titre pompeux qui cache une récupération de DW 5 en l'agrémentant d'options et bonus à l'utilité douteuse, et qui camouflent mal la pauvreté notoire de cet épisode. Ainsi, le mode Destin offre de créer son propre soldat, en choisissant son visage, sa coiffure et l'officier qui lui donnera des ordres. Au départ, les compétences sont limitées et aucun combo n'est disponible mais tout cela s'améliore au cours des huit missions qui constituent chaque campagne. Le mode Légende, pour sa part, nous propose une vingtaine de missions, chacune réalisable avec trois personnages au choix. Enfin, le mode

Xtreme nous entraîne dans une campagne pour joueurs confirmés : une seule barre de vie (sans recharge) pour chaque stage, et une utilisation limitée du matériel collecté. Voilà de quoi mettre sous la dent les amateurs de cette licence, car pour les autres Dynasty Warriors 5: Xtreme Legends reste une zone sinistrée. Le gameplay très limité, l'action répétitive, les graphismes vides et l'I.A. quasi inexistante ne font rien pour entretenir l'intérêt autour de combats arthritiques. Et même si les doublages français crétins ont été remplacés par une version anglaise sous-titrée, la bêtise continue de dominer un scénario auquel on ne croit jamais. Un add-on opportuniste qui confirme que Kingdom Under Fire s'est vraiment approprié le genre.

# Denis









THE RUB RABBITSI

## CHAUD LAPIN

UN ÉCRAN TACTILE, UN STYLET, UNE JEUNE FILLE À SÉDUIRE... METTEZ VOS IDÉES COQUINES DE CÔTÉ, SEGA RESTE DANS LA DRAGUE MIGNONNETTE AVEC LA SUITE DE SON *PROJECT RUB*.

Faisant partie des tout premiers jeux de la Nintendo DS, Project Rub nous avait initiés à ses nouvelles fonctionnalités grâce à ses mini-jeux exploitant l'écran tactile ainsi que le micro. Il s'agissait alors de prendre part à diverses épreuves dont le but était de séduire une demoiselle charmante mais un peu cucul la praine. Avec The Rub Rabbits!, rebelote, nous revoilà repartis à la conquête d'une miss. Bon, l'histoire, à vrai dire, on s'en contrefiche vu son inconsistance et, au choix selon votre approche, sa niaiserie ou son côté totalement décalé. Ce n'est pas un reproche, car ce n'est pas pour ça qu'on joue. Vous allez donc enchaîner un peu moins d'une quarantaine de niveaux aux objectifs divers et variés : maintenir une rose sous le nez de la jeune fille sans la piquer avec les épines, bataille de boules de neige, destruction de robots à votre poursuite, sauvetage de skieurs attaqués par des ours, ajustage de couverture sur votre amie pour qu'elle ne prenne pas froid... Vous devrez donc tapoter ou gratter l'écran avec le stylet et souffler dans le micro pour accomplir toutes ces tâches.

C'EST DÉCALÉ, DÉJANTÉ... MAIS

SURTOUT TROP LIMITÉ ET COURT

On vous demandera même parfois de mettre la console à l'envers ou sur le côté, l'affichage tirant au maximum parti des deux écrans.

### LAPIN COMPRIS

Si on parle de gameplay pur, il faut reconnaître que le jeu est certes sympathique, mais ne va pas très loin. On s'amuse beaucoup au début, mais on se rend compte que les épreuves deviennent répétitives et surtout, qu'elles supportent plutôt mal un second passage. Autrement dit, une fois l'aventure finie, on revient difficilement sur chacune pour améliorer son score ou juste pour le fun. De ce côté-là, Warioware Touched! faisait bien mieux avec de vrais challenges. Cependant, il faut reconnaître au titre de Sega une ambiance originale assez captivante et le mérite de proposer quelques mini-jeux en multi plutôt rigolos. Mais on ne peut décemment être plus enthousiaste sur une cartouche qui ne squattera votre DS que quelques heures avant de retourner reposer dans son boîtier sans espoir d'en ressortir...

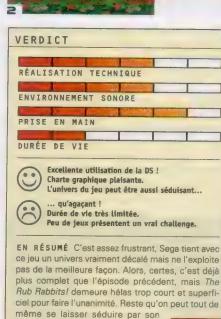
#Jérôme

0000000000









ambiance pour peu qu'on ne soit pas regardant sur la durée de vie...

מוזכ





GENRE : COURSE NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4 ÉDITEUR : CODEMASTERS DÉVELOPPEUR : CLIMAX

MACHINES : PLAYSTATION 2 ET PSP





## QUAD NEUF, DOCTEUR?

ATV OFFROAD FURY LORSQUE DEUX VERSIONS D'UN MÊME JEU SORTENT SUR DEUX MACHINES DE SONY, LAQUELLE S'EN TIRE LE MIEUX ?

Les quads envahissent nos rues et nous piquent nos places de parking en toute légalité et Codemasters a le bon goût d'éditer deux titres de Climax sur le Vieux Continent. Je ne vous étonnerai pas en vous apprenant que les deux versions sont quasiment jumelles, puisque ATV Offroad Fury PSP n'est que l'adaptation de la troisième mouture PS2, sortie tout de même fin 2004 aux États-Unis, ce qui ne nous rajeunit pas. Dans les deux cas, il y a du bon et du moins bon. Commençons par la grande sœur, celle qui tient sur DVD. Très certainement la meilleure évolution de la série en termes de réalisation et de moteur physique, mais loin d'atteindre des sommets quand même. Le gameplay fait la part belle aux courses poussiéreuses, remplies de bosses mettant à mal vos suspensions et vos nerfs si vos tricks ne sont pas achevés au moment de retomber au sol. Des tas de modes de jeu, jouables à quatre, mais rien de folichon ou de jamais vu dans le genre. Sur UMD, ATV se fait d'abord remarquer par sa maniabilité extrêmement tatillonne. Le quad réagit très mal à la croix directionnelle comme au stick, et part en tonneau à chaque fois que vous touchez quelque chose. Pénible. Que dire de la technique, pas non plus mémorable, entre aliasing intense et chutes de frame-rate intempestives dans les virages, surplombée d'un bruit de moteur qui doit masquer sans problème les résonances d'un marteau-piqueur. Dommage, car le contenu se révèle assez riche, avec quelques mini-jeux sympas, et blindé question jeu en réseau et en ligne.









GENRE : SPORT NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4 ÉDITEUR : 2K SPORTS DÉVELOPPEUR : VISUAL CONCEPTS

MACHINE: XBOX 360



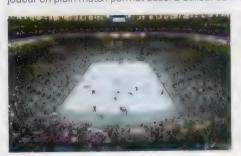
## HOCKEY, C'EST « PALET »...

NHL 2K6 CETTE VERSION 2K6 BÉNÉFICIE À L'ÉVIDENCE DE LA PUISSANCE DE LA 360, MAIS SON POTENTIEL EST ENCORE TROP SOUS-EXPLOITÉ.

L'arrivée sur la glace de la 360 a eu quelques effets notoires, autant sur les graphismes que sur le gameplay. Si cette version NHL 2K6 bénéficie de la toute puissance de la « trissixty », on peut regretter que cela ne se voie guère qu'en écarquillant un peu plus les mirettes. Certes, les reflets sur la glace sont beaux et celle-ci très réaliste, certes oui, les patins des hockeyeurs y laissent aussi des traces plus visibles, et certes encore oui, l'environnement dans son ensemble gagne en finesse, mais franchement, cette nouvelle Xbox est sans aucun doute capable de faire beaucoup plus. En termes de gameplay, l'excellent Pro Control permet, en appuyant à n'importe quel moment sur le stick analogique droit, de réaliser quatre actions bien précises en phases offensives, comme la protection du palet ou encore le tir lobé. Ce contrôle du joueur en plein match permet aussi d'utiliser au mieux les one-timer. Pour

ce faire, une simple double pression d'un des boutons A, B, X ou Y, suffit au bonheur de cette reprise de palet souvent fatale. Dans cette version next gen, la grande nouveauté vient finalement de la prise de contrôle du gardien qui, une fois déclenchée par le stick analogique droit lorsque le palet est en possession adverse et dans la zone défensive, voit l'action se ralentir (un peu comme du Bullet Time) et une petite cible s'afficher dans votre cage. Le but est simple, vous avez quelques dixièmes de secondes pour couvrir cette zone et empêcher le palet de franchir la ligne. Dans tout ça, les modes de jeu sont toujours aussi conséquents, et l'on peut noter l'arrivée plutôt remarquée de Sydney Crosby, mégastar en devenir de seulement 18 ans, qui manquait, on ne sait trop pourquoi, à la version 2K6 de l'ancienne génération.

# Marty









#### ÉDITEUR : NINTENDO / DÉVELOPPEUR : HUDSON



**MARIO PARTY 7** 

## LA CROISIÈRE S'AMUSE!

POUR LA QUATRIÈME ADAPTATION DE *MARIO PARTY* SUR NGC, MARIO ET SA CLIQUE S'OFFRENT UNE CROISIÈRE AUTOUR DU MONDE. NOUVEAUTÉS PLUS EXOTIQUES À L'HORIZON ?

L'ossature d'un Mario Party est archi vue. revue et re-revue : plateau de jeu agrémenté de cases bonus et malus pour pimenter le lancer de dés, icônes de l'univers Nintendo en pagaille (dont deux à débloquer ici, Birdo et Dry Bones), mini-jeux simples et addictifs qui se déclinent à foison (chacun pour soi, 2 contre 2, etc.). Non, décidément, Mario Party n'a plus du tout de secrets pour nous et inévitablement l'annonce d'un nouveau volet suscite de moins en moins d'enthousiasme, d'autant que leurs dates de sortie rapprochées en deviennent presque étouffantes. D'ailleurs. ce septième opus n'est pas sans rappeler le sixième puisque le micro refait son comeback. Vendu avec le jeu pour les retardataires qui ont omis d'acheter le précédent volet, son utilisation reste encore très anecdotique malgré une case qui lui est dédiée sur les tableaux de jeu. Toutefois, Hudson n'en démord pas et chaque épisode apporte son lot de variantes. histoire de donner le change.

### EN SIMPLE OU EN DOUBLE

La soi-disant grande nouveauté du jeu est la possibilité de jouer jusqu'à huit, deux joueurs se partageant chacun un bout de manette. Mais cette innovation est à double tranchant, car si elle permet de laisser moins de joueurs sur le carreau, l'obligation d'avoir recours à l'ordinateur (petit tricheur, va!) est plus fréquente. De plus, les parties à huit sont quasiment identiques dans leur déroulement à celles à

quatre. Heureusement, l'ensemble des modes de jeu se rattrape avec les différents plateaux, bien construits et surtout soumis à des règles différentes dans la manière d'acquérir une étoile. Par exemple, voler celles qui sont remises en début de partie en écrasant un adversaire avec un Chomp-Chomp, ou encore ouvrir des coffres au hasard, et même enchérir sur une étoile. Sans oublier les mini-jeux au nombre de 86, diablement efficaces, et le mode solo aux objectifs divers et variés face à un adversaire unique. On ne peut que s'incliner car si ce *Mario Party 7* reste conventionnel, il remplit pleinement son office et en distraira plus d'un durant un bon petit paquet d'heures.

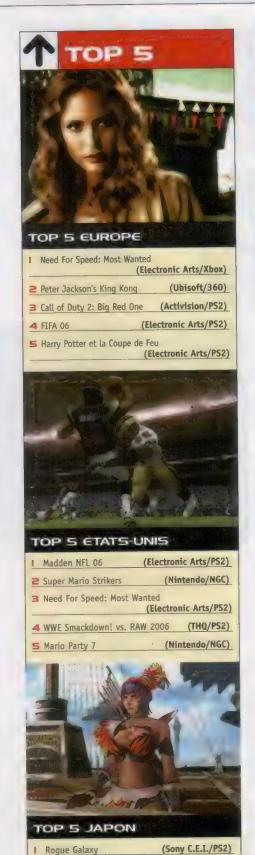






Six plateaux seulement.
Micro encore sous-exploité.
Absence de nouveauté sensationnelle.

EN RÉSUMÉ Le moment tant attendu où un Mario Party sortira des sentiers battus n'est pas encore venu. Le micro du 6, et aujourd'hui la possibilité de jouer à huit restent encore des artifices trop secondaires. Et pourtant, malgré ses sept ans d'âge, la mixture de base parvient encore à prendre. S'il ne surprend plus, il amuse toujours. C'est là toute la grandeur du savoir-faire de Nintendo et Hudson.





### FLOW:

ÉDITEUR : UBISOFT GENRE : DANSE MACHINE : PLAYSTATION 2

Si Konami se refuse toujours à sortir ses Dance Dance Revolution en France, d'autres éditeurs se chargent d'occuper le marché. Dernier titre en date, FLOW qui nous propose de bouger sur des beats hip-hop. Pas de grosse surprise, il s'agit toujours de reproduire sur un tapis (non fourni) les directions indiquées à l'écran. À regretter la réalisation plutôt limite ainsi qu'un manque de synchro visuelle et sonore. On salue toutefois le choix des morceaux, assez old school (Eric B. & Rakim, Sugar Hill Gang...) mais attention, le niveau est hard (même Keem peut en témoigner !), alors soyez prêt à suer !

# Jérôme



## LE SEIGNEUR DES ANNEAUX TACTICS

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS GENRE : STRATÉGIE MACHINE : PSP

Le dernier épisode de la trilogie a illuminé les salles sombres, il y a bien longtemps maintenant, ce qui n'empêche pas Electronic Arts de presser la licence pour en tirer tout le jus. Nouveau représentant, un titre estampillé *Tactics*. On pourrait y ajouter « Pour les nuls », tant cette production se montre ultra-accessible et peu complexe. L'enrobage soyeux et la réalisation intéressante ne suffisent pas en effet à masquer l'indigence du gameplay et l'escroquerie de la campagne du mal, qui se contente de reprendre les missions de la Communauté avec les personnages opposés. Tolkien, réveille-toi!

#Plume



### SEGA CASINO

ÉDITEUR : SEGA GENRE : CASINO MACHINE : NINTENDO DS

A priori, pas besoin d'un bazar technologique pour faire tourner Sega Casino. D'ailleurs, graphiquement, c'est assez austère, et on aurait quand même aimé un peu plus de chaleur. Cependant, grâce au double écran et au stylet, c'est un vrai plaisir de jouer au black-jack, à la roulette, au poker, au baccarat... Au total, onze jeux dans lesquels on investit de la thune virtuelle et beaucoup (trop) de temps si on a l'âme d'un Omar Sharif. Dommage toutefois que le multijoueur (jusqu'à cinq) n'ait été limité qu'à trois épreuves alors que le concept du casino se serait prêté à quelque chose de beaucoup plus fouillé. Mais si les dés et les cartes vous démangent, vous pourriez bien y trouver votre bonheur!

# Jérôme



### KNIGHTS OF THE TEMPLE II

ÉDITEUR : PLAYLOGIC GENRE : ACTION MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

Les nouvelles aventures du templier Paul de Raque rompent avec la linéarité du précédent volet qui se limitait à un beat'em all poussif mais doté de beaux graphismes. Désormais, trois lieux sont accessibles d'entrée de jeu, et dans chaque endroit l'interaction avec les habitants sous forme de mini-quêtes a son influence sur la suite. Sans surprise, les combats reprennent vite le dessus avec cette fois plus de combos et d'attaques spéciales à apprendre. Du coup, il n'est que plus navrant que l'I.A. des ennemis, la gestion des caméras et la correction de petits bugs n'aient pas été aussi revues.

#Nezumi

5 Momotarou Densetsu 15 (Hudson Soft/PS2)

4 Animal Crossing: Wild World

(Nintendo/DS)

(Nintendo/DS)

(Sega/PS2)

≥ Mario Kart DS

**∃** Ryu Ga Gotoku

## OF FLOR



### CRAZY FROG RACER

ÉDITEUR : NEKO GENRE : COURSE MACHINE : PLAYSTATION 2

La bestiole vous fait marrer et vous vous dites qu'un jeu de course pourrait être synonyme de franche rigolade, surtout en compétition contre un pote ? STOP !!! Crazv Frog Racer incarne le pire de l'opportunisme marketing, un produit insortable, laid et ennuyeux. Même à 20 €, c'est du vol!





### BOB L'ÉPONGE : SUPER VENGEUR

ÉDITEUR : THQ GENRE : AVENTURE/PLATE-FORME MACHINE : NINTENDO DS

► En général, les jeux sur Bob ne rendent pas hommage à son humour décalé. C'est encore le cas avec ce Super Vengeur et son scénario sans rythme, simple prétexte à des allers-retours dans des décors fidèles mais aussi secs qu'une éponge par temps de canicule. Au final, on rit jaune...





### GENE TROOPERS

ÉDITEUR : TOK MEDIACTIVE EUROPE GENRE : FPS MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

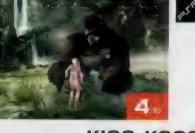
Avec ses graphismes pitoyables, le jeu fait bien rire... par son incapacité chronique à communiquer la moindre sensation. L'ambiance consiste à tout plonger dans le noir et à rendre les ennemis introuvables. Bref, I.A. risible, design nul et gameplay préhistorique... On continue ?



### PETER JACKSON'S KING KONG

EDITEUR : UBISOFT GENRE : ACTION/AVENTURE MACHINE : PSP

Parfois, quand un film passe des salles obscures au support DVD, il arrive qu'il soit rallongé de quelques minutes. On appelle ça une version longue. Ubisoft, en passant des consoles de salon à la PSP, a inventé un concept révolutionnaire : la conversion courte. Amputé de tout ce qui le rendait intéressant (personnages non joueurs très présents et armement ultra-limité en tête), ce King Kong portable n'est hélas plus qu'un vulgaire FPS, l'ombre de son pendant 128 bits. Certes très réjouissant sur le plan esthétique et relativement maniable, il n'en demeure pas moins insipide et d'une durée de vie raccourcie au taille-haie. On se demande bien ce qui a pu passer par la tête d'Ubisoft en massacrant ainsi son hit...
#Plume



### MADDEN NFL 06

ELECTRONIC ARTS

Pour cette version portable, ce Madden peut compter sur un contenu complet. En plus du sempiternel mode Franchise qui vous entraînera, si vous êtes doué, jusqu'à la grande finale du Super Bowl, Madden NFL 06 propose de s'étalonner sur le Turf via son mode Minicamp. Pour ce faire, vous allez sillonner les É.-U. à bord du « Madden bus » spécialement affrété afin d'exploser les compteurs et remporter moult trophées. Si la jouabilité est excellente, sur certaines phases de passe et de défense, la taille du ballon et la visibilité réduite crispent légèrement. Malgré cela, notre bon vieux Madden s'en tire avec les honneurs.

#Marty



### 1AMCO MUSEUM BATTLE COLLECTION

EDITEUR : NAMCO GENRE : COMPILATION MACHINE : PSP

Jouer sur la nostalgie de certains joueurs, c'est bien gentil, mais ça va deux minutes quand on sent bien que c'est plus pour l'argent que pour le devoir de mémoire. Ce Namco Museum offre, certes, de très bons moments aux vieux cons comme moi, avec seize antiquités dont Xevious, Galaxian, Mappy, King & Balloon, et quatre titres liftés : Pac-Man, Galaga, Rally-X et Dig Dug. Pour autant, on n'a pas forcément envie d'y claquer autant d'argent que pour les dernières nouveautés. Pour une vingtaine d'euros, c'était du tout bon, à cinquante, on préfère zapper. Surveillez donc les bacs en occase !

#Jérôme







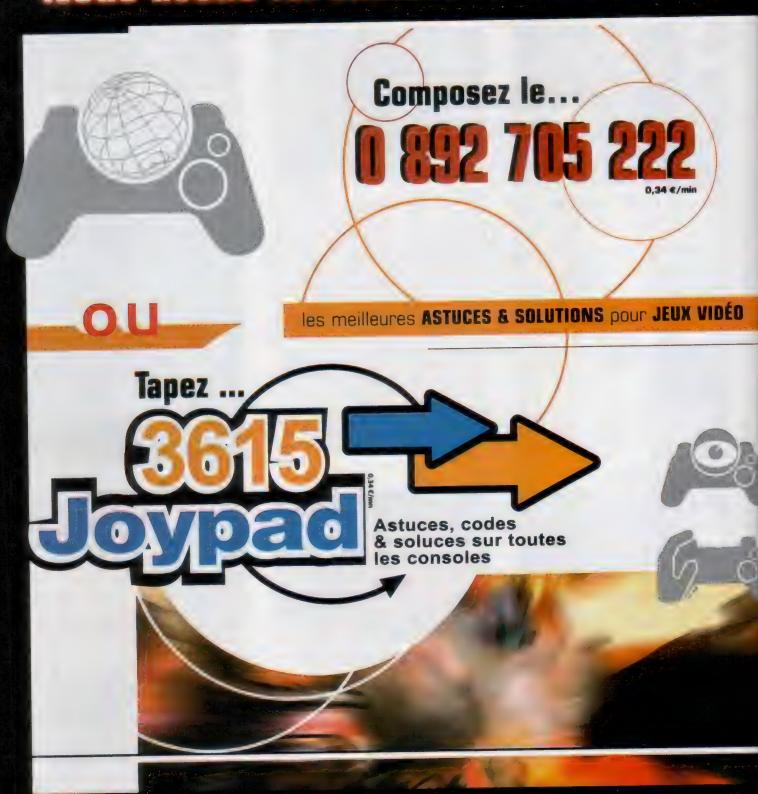
### BATTLES OF PRINCE OF PERSIA

ÉDITEUR : UBISOFT GENRE : STRATÉGIE MACHINE : NINTENDO DS

Eu égard à ses origines, on pouvait croire que le Prince de Perse prendrait la DS d'assaut via un jeu de plate-forme 2D, rempli de pièges vicieux et de violentes mêlées. Que nenni. Si l'intrigue, située entre Les Sables du Temps et L'Âme du Guerrier, a le bon goût de nourrir la soif de background des fans, le style - un hybride de stratégie au tour par tour et de jeu de cartes - surprend. Pas vraiment dans le bon sens du terme, même si c'est audacieux et flanqué de bonnes idées. L'ensemble manque furieusement d'attrait et la présentation générale fait tache à côté d'un Advance Wars. Au cachot!

#Plume

## Vous avez un problème ? Nous avons forcément la solution !



## Et ne repartez pas sans cadeaux !

Gagnez des jeux vidéo, des consoles, des lecteurs DVD, des films DVD, des téléphones portables, 160 €/semaine...

# Per port

## SOMMAIRE

### **TESTS**

FINAL FANTASY IV ADVANCE (GBA)
FRONT MISSION 5: SCARS OF WAR (PS2) P. 96
KINGDOM HEARTS II (PS2)P.98
METAL GEAR ACID 2 (PSP)P.94
METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE (PS2)P.100
NARUTO: NARUTIMATE HERO 3 (PS2)P.102
ONE PIECE: PIRATES CARNIVAL (PS2 ET NGC) P.104
ROGUE GALAXY (PS2)P.88
RYU GA GOTOKU (PS2)P.90
TALES OF THE ABYSS (PS2)
TAO (DS)P.103



### 88 ROGUE GALAXY

Le dernier-né du studio Level-5 nous comble visuellement mais déçoit un peu du côté ludique. Avec un gameplay plus abouti, on tenait là un chef-d'œuvre.

### ACTUS

HOLD NO WATAUNI

HO KATAN WITH AND LET THE STATE OF THE S

### PORTRAIT

YOLG KOSHIEC



KOOX

### 98 KINGDOM HEARTS II

LE cross-over de rêve! Entre Disney et Square Enix, C'est l'osmose parfaite: réalisation, scénario et gameplay au top. De quoi nous enchanter.



34.37





### SEGA RALLY 2006

## De quoi râler?

FACE AUX RALLISPORT CHALLENGE, COLIN MCRAE ET RICHARD BURNS, QUE RESTE-T-IL À SEGA RALLY?

Voilà en fait le Sega Rally 2005 promis il y a plus d'un an et qui n'est finalement arrivé au Japon que début janvier, sans passer par la case arcade. En tout cas, drôle de décision de le rebaptiser en 2006 pour quelques jours de plus, alors que 2005 sonnait le carillon des 10 ans de la série. Alors, est-il bon ? Globalement, il faut bien l'avouer on s'attendait à mieux. Techniquement, les programmeurs de Kenji Sasaki semblent avoir du mal avec la PS2 et l'on se retrouve avec un clipping plutôt mauvais. Au niveau gameplay, par contre, il garde toute la saveur arcade et n'est donc pas à mettre entre toutes les mains. Le mode Carrière fait son apparition et se révèle agréable à défaut d'être original. Le pack spécial de SR 2006 contient une surprise que les fans apprécieront à sa juste mesure : Sega Rally premier du nom ! Sorti en 1995, il avait connu une très bonne adaptation sur la petite Saturn. Ici la conversion est excellente puisqu'elle reprend au pixel près la version arcade, avec tout son punch mais aussi avec ses petits bugs graphiques qui sont bien plus visibles aujourd'hui. À noter que le jeu est compatible avec les volants GT-Force et GT-Force 2.

Dispo. Europe: N.C. • Machine: PlayStation 2





## Vieux démons

Les origines de la série Megami Tensei, l'un des fleurons d'Atlus, remonte à la fin des années 80 sur Famicom, mais les fans gardent un souvenir tout particulier des opus sortis dans le courant des années 90 sur NEC, puis sur Saturn. Devil Summoner est un portage très fidèle de la version Saturn, avec une 2D en vue subjective, et des dialogues à base d'écrans fixes. L'intrigue tortueuse reste inchangée, la difficulté ayant été quelque peu revue à la baisse. Pour les nostalgiques et les curieux qui maîtrisent le japonais! Dispo. Europe: Peu probable • Machine: PSP

### Gash le rebelle

Contrairement aux dernières adaptations de Gashbell (Zatch Bell aux États-Unis), parents pauvres du jeu de baston 3D qui tentaient péniblement de tirer leur épingle du jeu face à des titres bien supérieurs comme Naruto, le dernier-né signé Bandai s'attaque à beaucoup plus fort que lui. J'ai nommé l'inénarrable Smash Bros. Melee. La repompe est complète : quatre joueurs pourront s'affronter dans des décors touffus, avec armes et objets à ramasser, super attaques qui enflamment l'écran... Moins beau, moins maniable (les persos sont rigides comme des piquets), ce nouveau Gashbell fait vraiment peine à jouer. À réserver aux fans inconditionnels. Dispo. Europe: N.C. • Machines: PlayStation 2 et GameCube





EST EN CHANTIER ET DE CINQ PS2 DANS LE COURANT DÉBARQUERA SUR

### NEO GEO BATTLE COLOSSEUM

## 2D mania

RELAYANT CAPCOM, SNK PLAYMORE NE CESSE DE VOULOIR FAIRE PLAISIR AUX AMATEURS DE BASTON 2D.

Après la version arcade tournant sur Atomiswave (une carte signée Sammy), voici la version PS2 tout franchement zébarquée du Japon. Au menu, un jeu de combat par équipe de deux avec des





personnages venus d'à peu près tous







### Incomplet!

On croyait que la version Dreamcast avait été le fossoyeur de la série des Psychic Force. Que nenni, voilà pour le fan ultime une compilation des trois épisodes qui n'ont pas su défrayer la chronique. L'idée de base est amusante, vous jouez des personnages dotés de pouvoirs psychiques, capables de voler et de se servir des éléments. Mais au lieu de se déplacer librement comme dans un DBZ Budokai vous êtes confiné dans un cube en 3D. C'est lent, il y a peu de coups, bref on se demande encore une fois comment une telle daube a bien pu sortir. Et si un jour vous tombez sur l'anime, laissez tomber, il n'en vaut pas la peine lui non plus. À éviter à tout prix, attendez plutôt la copie made in Sega par Yu Suzuki : Psy-Phi. Dispo. Europe: N.C. • Machine: PlayStation 2

### EYESHIELD 21

## Cours, Sena, cours!

Si on ne compte plus les mangas et anime consacrés au soccer, notre bon vieux football, on ne peut pas en dire autant pour ce sport qu'est le football américain. La série Eveshield 21 nous conte les aventures d'un jeune garcon chétif mais extrêmement rapide, qui se retrouve plongé par hasard dans le milieu du foot ricain. Le jeu, qui alterne séquences de scénario, entraînements improvisés en ville et matches au sommet, est fidèle à l'esprit loufoque de l'œuvre originale. Aux antipodes d'un NHL, Eveshield 21 séduira sans aucun doute les fans de la série, mais pourrait aussi attirer l'attention des pros du genre, appâtés par un style de jeu original et efficace.

Dispo. Europe: N.C. • Machine: PS2







## Petits z'amis

Après une version PSP, c'est au tour de la PS2 d'accueillir une adaptation de l'univers virtuel de Wizards of the Coast, *Neopets.com*, un jeu d'action/aventure avec des phases de plate-forme vraiment moyennes. Des animaux doivent remplir des quêtes avant de se confronter à une vilaine fée. Les environnements, vastes mais plutôt vides, et le système de combat font pâle figure. Même les fans du jeu original risquent d'être déçus...

Dispo. Europe: N.C. • Machine: PlayStation 2



### TOKODOT

## Chaîne robotique

Tokobot est un pied-de-nez à tous ceux qui croyaient que Tecmo ne s'intéressait plus qu'aux ninjas et aux combattantes à forte poitrine. Savant mélange de plate-forme mâtiné d'éléments de réflexion, le jeu vous installe dans la peau d'un morveux chapeauté, placé à la tête d'une troupe de six petits androïdes, les fameux Tokobot. Le joueur progresse en changeant la formation de ses compagnons : entre autres prouesses, en ligne, ils peuvent se balancer ou traverser des gouffres sans encombre ; en croix, ils peuvent détruire l'ennemi ou fonctionner comme une hélice pour amortir la chute ; en cercle, ils pourront activer divers mécanismes. La présentation est originale, tout comme les énigmes, et le seul reproche que l'on puisse lui faire concerne sans doute une maniabilité un peu brouillonne. Une curiosité à voir sans faute!

### BOKU NO HATASHI NO KATAMARI DAMACY

## Vieux démons

Renommé *Me and my Katamari* en version US, l'ovni de Namco débarque sur l'écran 16/9° de la PSP. Comme on pouvait s'y attendre, le traitement graphique du jeu ne pose pas de problème, mais on pouvait s'inquiéter pour la maniabilité, qui reposait sur l'utilisation des deux sticks analogiques. La parade de Namco consiste à utiliser la croix à gauche et les boutons à droite : l'astuce fonctionne beaucoup mieux que pour un FPS genre *Coded Arms*. Pour jouer à 4 en Wi-Fi, on attend la version européenne.

Dispo. Europe: 2006 • Machine: PSP





## SUPER ROBOT TAISEN

### Pocket robot

Comme toujours, notre belle planète bleue est menacée par des armadas de criminels intergalactiques. Heureusement, nos éternels géants d'acier (de *Grendizerl Goldorak* à *Evangelion*) et leurs pilotes se lèvent comme un seul homme pour la défendre. Adaptation directe du *SRT MX* sorti récemment sur PlayStation 2, le jeu en conserve toutes les qualités, mais également les défauts, comme sa trop grande facilité dénoncée par les fanatiques de la première heure. On aurait aimé une légère refonte graphique (en rapport avec le support) ou une meilleure adaptation des commandes ou n'importe quoi. Enfin bref, pas un portage bête et méchant en gros. Un peu facile tout ça, Mister Banpresto...

Dispo. Europe: N.C. • Machine: PSP

## SECA NCES 2500 VOL.23 SECA

## « Seganthologie »

AVEC CE VOLUME 23 CONSACRÉ AUX PREMIERS SUCCÈS EN ARCADE DE SEGA, LA SÉRIE CONTINUE...

Et pour essayer d'attirer dans ses filets d'autres joueurs que les dingues de la firme d'Haneda, l'équipe qui s'est occupée de l'émulation a également réalisé de nouvelles versions de ces antiques hits. On y retrouve donc Head On (1979) une sorte de Pac-Man en voiture, Tranquilizer Gun (1980) où vous incarnez un chasseur en safari, Borderline (1981) qui vous met aux commandes d'une jeep ou d'un tank

RISCORE
O
DONUS
3970
FOUND 1
2-72

destructeur, Congo Bongo, une repompe de Donkey Kong en isométrique. Doki Doki Penguinland (1985), lui, ne vient pas de l'arcade mais de la première console de Sega, la SG-1000, et vous met dans la peau d'un pingouin qui doit traverser de nombreux niveaux tout en protégeant son œuf. Une sympathique compilation qui ne vous coûtera pas grand-chose. Si vous vivez au Japon...

Dispo. Europe: N.C. • Machine: PlayStation 2





## LA RAGE DE VAINCRE

EST LA FLUS HETEROCLITE QUI SON MAIN CHOSE HAHE EN GARDANT UNE AUTHENHOUS IN NICTARICE HUNCHANNE

Koshiro doit rappeler à vos tympans quelques sauvages mélodies. Et c'est tout sauf 🐠 🤲 🌉 un hasard... En effet, YK-2 (son pseudo) fut l'un L'adolescence pointant le bout de son nez, et sa

i vous étiez gamer durant les années. Un nom désormais connu sous nos latitudes 90, et que vous avez eu la chance de puisque ce grand compositeur japonais a notamtâter un Streets of Rage (Bare ment signé les B.O. de tous les films de Knuckle), la simple évocation de Yuzo Miyazaki, et de la plupart des films de Kitano.

des tout premiers musiciens dans le monde du maîtrise musicale suffisant à convaincre ses jeu vidéo à obtenir que son nom soit mentionné parents de la réalité de ses dons, Yuzo continue aux côtés du copyright du jeu. Et il y a une raison à se perfectionner. Parallèlement, il fait la découbien particulière à cela. Revenons quelques verte du jeu vidéo, le coup de foudre années en arrière. Yuzo est né dans une famille est immédiat et Yuzo ne veut qu'une chose, trad'artistes (mère professeur de piano et père vailler dans le milieu. Et c'est peu après l'achat

### DE LA MUSIQUE CLASSIQUE À LA TECHNO,

peintre). Ce n'est donc pas étonnant que sa d'un ordinateur qu'il va contribuer à une revue mère commence dès ses trois ans son ensei- informatique en y écrivant des articles sur la gnement musical. Il touchera donc au piano, au musique électronique, et en y présentant des lisviolon et au violoncelle par la suite tings (du code au format texte) de quelques Remarquons aussi qu'à l'âge de 10 ans, il a pour mélodies de son cru. Une fois l'équivalent du bac professeur de musique un certain Joe Hisaishi. en poche, Yuzo répond à une annonce et part tra-





■ Qu'importe le genre, qu'importe la machine, qu'importe la marque ou l'époque, Yuzo Koshiro est toujours prêt à relever le défi, prêt à se donner à 200 % pour élever la simple bande-son de jeu à un autre statut : celui capable d'enchanter des milliers de joueurs. Preuves en sont ces quelques exemples : Culdcept, Streets of Rage et Ys.



### IDENTITÉ

Né le 12 décembre 1967 à Tokyo, Travaille pour Nihon Falcom dès fin 1985 Devient freelance et fonde la société Ancient le 1er avril 1990

### LUDOGRAPHIE

YS I & II (PC-88) Sorcerian (PC-88) Sonic (Master System) GG Shinobi I & II (Game Gear) Revenge of Shinobi (Megadrive) Streets of Rage 2 (Megadrive) Eye of the Beholder (Mega CD) Actraiser 2 (Super Famicom) Adventure Island (Super Famicom) Legend of Thor 2 (Saturn) Culdcept (Saturn) Shenmue (Dreamcast) Wangan Midnight (PS2 et Arcade) Namco X Capcom (PS2)

vailler chez Nihon Falcom. Mais si cette première expérience s'avère très enrichissante du point de vue de l'apprentissage de la conception d'un ieu vidéo, elle va aussi lui montrer un aspect peu reluisant du monde du travail. Alors que Falcom multiplie les sorties de ses compositions en CD audio, atteignant des scores remarquables pour le genre, Yuzo ne perçoit toujours qu'un maigre salaire, et tous les morceaux sont crédités au collectif JDK Band, aka la Falcom Sound Team. Le président Masayuki Kato ne voulant rien entendre, il claque alors la porte avec fracas et décide avec ses parents de créer sa propre société, le studio Ancient. C'est alors que Sega l'accueille à bras ouverts. C'est donc pour éviter toute mauvaise surprise qu'il demande à avoir son nom sur Streets of Rage. Depuis, l'industrie a beaucoup évolué, et Yuzo avec elle. Expérimentale dans SOR III avec son programme de génération musicale, orchestrale avec Actraiser/Culdcept ou encore trance avec Wangan Midnight, la musique de sire Koshiro montre à quel point il est un touche-à-tout aux mains d'or. Aujourd'hui, bien que continuant à

composer (voir sa ludographie), il dirige de main de maître son studio de production, en soustraitant beaucoup d'éléments pour des éditeurs comme Sega sur Shenmue (animation, programmation de routines). Yuzo déclare être nostalgique du temps où la musique d'un jeu sortait d'un petit chip sonore, flexible et limité, forçant le compositeur à trouver la transcendance dans la simplicité et la pureté des lignes.

#Arnosan



## (RE)BELLES DE LOIN...

LE VOICI ENFIN, CE FAMEUX ROGUE GALAXY, PROJET LONGTEMPS GARDÉ SECRET DE LEVEL-5 DONT SONY NOUS CONTE LES MERVEILLES DEPUIS QUELQUE TEMPS DÉJÀ.

Après les très sympathiques Dark Cloud et Dark Chronicle, puis l'aventure avortée de True Fantasy Live Online sur Xbox, le studio Level-5 a fait son entrée dans la cour des grands en développant Dragon Quest VIII pour Square Enix. Tout le savoir-faire accumulé en travaillant sur ces projets prestigieux a-t-il été mis à profit pour ce RPG maison, nouvel étendard du studio ? Rogue Galaxy se présente sous la forme d'une odyssée galactique. Le jeune Jester Rogue se morfondait sur sa planète en proie à une guerre civile, quand surgit la bande de pirates de l'espace qui lui offrit enfin une chance de prendre la poudre d'escampette. Accompagné de la char-

UN TITRE À LA CROISÉE DE GENRES COMME LE RPG ET LA PLATE-FORME

mante Kisara, la fille du chef des pirates, du féroce Zeglam, de la guerrière Luluka, du robot Steve et d'une triplette d'autres personnages, il se lance à corps perdu dans une épopée dont il ne sait pas encore qu'elle l'opposera au président de la Daitron Corporation, qui se voit déjà régner

en autocrate sur tout l'univers connu. Une intrigue archiclassique, qui offre un parfait prétexte à une débauche de décors dantesques et autres univers exotiques, de la cité high-tech à la forêt vierge où survit une peuplade reculée. Par la richesse de son contenu, l'audace de ses designs dantesques, *Rogue Galaxy* force l'admiration. Les petits gars de Level-5 n'ont pas chômé, et ça se voit! On regrettera juste que le design assez quelconque des personnages (en particulier celui du héros, si peu charismatique), dans un « Toon Shading » parfaitement animé, ne fasse guère écho aux prouesses accomplies sur les décors.

### CONTINUITÉ

Plus encore que *Dark Chronicle*, *Rogue Galaxy* se situe à la croisée de genres comme le RPG et la plate-forme, avec de nombreux emprunts aux classiques. L'exploration se fait dans la plus totale liberté : le héros, flanqué de deux comparses, peut courir, sauter, s'accrocher aux décors, etc. On notera l'absence quasi complète de temps de chargements : le jeu charge en permanence (streaming), et passe d'une zone à l'autre sans même que l'on s'en rende vraiment compte. Les points de sauvegarde font aussi



ÉDITEUR : SONY C.E.J. / DÉVELOPPEUR : LEVEL-5





### ET RATE DE PEU

Hime de Miyazaki.









redoutables, mais pas

tellement plus que certains

aux armes : gelez la cascade avant d'y tailler des

marches. 6-Les cut-scenes

lors des attaques spéciales

deux fois... mais pas plus.

sont sympas une fois,

ennemis qui vous auront

à l'usure. 5-Un exemple

d'énigme résolue grâce

office de « téléporteur », une bénédiction devant la taille impressionnante des nombreuses sections. Les combats peuvent survenir à peu près partout dans le jeu, à des fréquences diverses (rares dans les villages, nombreux dans les niveaux extérieurs, et franchement envahissants dans les donjons). Un avertissement s'affiche quelques instants, et les monstres déboulent sur votre chemin, et ce, sans transition.

1 1775

Commence alors ce qui aurait pu être un festival de hack' n' slash : la plupart des persos possèdent une puissante arme de mêlée et un flingue, histoire de taquiner un peu l'adversaire. Les contrôles sont très agréables, malgré des angles de caméra un peu anarchiques, et tout aurait été pour le mieux dans le meilleur des mondes si Level-5 avait pleinement assumé son penchant pour l'action.

### CTEANI-MEDIANS

En contradiction avec tous les efforts accomplis pour offrir une continuité ininterrompue, on se retrouve dans l'impossibilité de « mapper » (attribuer) les différentes techniques spéciales sur les boutons de la manette. Il faudra passer par un menu. Un peu dans le même esprit, la barre d'endurance qui était plutôt une bonne idée, se révèle contre-productive. Au lieu de forcer le joueur à gérer ses attaques pour éviter de la vider, elle ne peut être rechargée qu'une fois vidée, vous laissant sans défense durant de précieuses secondes qui peuvent suffire à vos compagnons pour se faire étaler. De même, chaque attaque spéciale se traduit pour les trois persos par une mini-cutscene qui, si elle peut être interrompue, casse quand même bien le rythme de l'action. La gestion de l'1.A. des coéquipiers est, par contre, plutôt satisfaisante, et ils vous solliciteront avant toute action importante. Fini les demeurés qui dilapidaient bêtement vos précieux items Hélas, Rogue Galaxy souffre d'une tare (absente sur Dragon Quest VIII, supervisé par Yuji Horii) fréquente chez Level-5. Comme dans Dark Chronicle, la structure reste très linéaire et téléphonée, et on se retrouve trop souvent à faire la chasse aux clés au cœur de donjons qui atteignent des sommets dans l'art de la répétition.

Disponibilité ► Japon : Oui États-Unis: 2006 • Europe: N.C.





### VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

Très répétitif. Des kilomètres de donions...

PRISE EN MAIN

Superbe réalisation. Gameplay « très inspiré ». Aventure de longue haleine.

Lacunes du système de combat. COMPRÉHENSION DE LA LANGUE: RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ Dans l'ensemble, Rogue Galaxy est réussi avec une réalisation somptueuse et de très bonnes idées, mais ses faiblesses en termes de level design lui interdisent le titre de chef-d'œuvre. De fait, Rogue Galaxy s'adresse tout particu-

lièrement aux fanatiques de dungeon-RPG en quête d'action corsée.



son folklore que pour son gameplay. On trouvera un système de skills repompé sur FF X, des costumes interchangeables, une bataille d'insectes, un système de primes, et un procédé alchimique complexe pour créer des items (l'usine, ou « Factory »).



## COMME UN DRAGON

APRÈS ENVIRON TROIS ANS DE DÉVELOPPEMENT, LE BÉBÉ DE TOSHIHIRO NAGOSHI FAIT UNE SORTIE TRIOMPHALE. HÉRITIER DE *SHENMUE* OU INITIATEUR D'UNE NOUVELLE VAGUE ?

Malgré son ardent désir de présenter le jeu à l'E3 2005, Nagoshi en fut empêché par l'équipe de marketing US, qui jugea sa bande-annonce en contradiction avec l'image qu'elle voulait donner pour la version américaine, Way of the Dragon. Au Japon, plus de 100 000 démos furent distribuées dans les magasins japonais, avec une campagne de promo dans les enseignes Tsutaya, et plusieurs partenariats avec des magazines masculins comme Sabra, sorte de FHM japonais. Pour concevoir le scénario, Nagoshi s'est attaché les services de l'écrivain à la mode Seishuu Hase, auteur du récent best-seller Sleepless Town. Le prolifique cinéaste

LE BESOIN D'ARGENT EST PERMANENT : LA VIE COÛTE TRÈS CHER, SANS PARLER DES BARS À HÔTESSES

> Takashi Miike (Visitor Q, Audition, Zebraman) a, pour sa part, réalisé deux courts-métrages d'une vingtaine de minutes, qui servent de prélude à l'histoire. Tout, jusqu'au nouveau look « racaille classieuse » adopté par Nagoshi depuis la sortie du jeu, a été pensé pour paver

le chemin de celui qu'on présentait déjà comme le tout nouveau *GTA* nippon.

### LE PRIX DU SANG

Dans la peau du beau gosse Kazuma, le joueur se retrouve embarqué dans une sombre histoire, accusé d'un meurtre qu'il n'a pas commis pour protéger un ami d'enfance, devenu tueur à gages pour le compte des yakusa. Après dix années passées en prison (le joueur se chargera de se faire respecter à la force des poings), sa vertu miraculeusement intacte, Kazuma découvre que son petit monde a bien changé. Le code de l'honneur semble avoir perdu tout sens pour les yakusa, les gens portent d'étranges petits téléphones sans fil, et sa petite amie a disparu de la circulation. Très vite, il se retrouvera entraîné dans une guerre ouverte qui l'opposera aux yakusa et à une organisation secrète, avec pour seuls alliés un flic et une bande de S.D.F. extrêmement bien organisés. On l'aura compris : RGG est un jeu d'action/aventure plutôt adulte (interdit aux moins de 18 ans au Japon...), émaillé de références aux classiques du film de yakusa, comme les œuvres de Kinji Fukazaku ou



piétonnes de Kabukichô. Les déplacements se font en temps réel via le stick analogique, qui permet de courir ou de marcher, ou simplement en prenant un taxi. Comme on pouvait s'en douter, le lattage de tronche occupe une part prépondérante dans le gameplay. Les coups évoluent (pied, poing, choppe, coup spécial contextuel, esquives, « strafe » avec un léger « lock » et insultes, etc.) via l'accumulation des points de réputation, ou par apprentissage grâce aux enseignements du vieux maître S.D.F. On se prend vite à réaliser des combos aussi brutaux que spectaculaires, et à exploiter les éléments du décor comme autant d'armes. Le sentiment de montée en puissance est saisissant, et les animations toujours parfaitement appropriées.

#### NIGHT LIFE

Dans les ruelles grouillantes de monde, fréquentes seront les rencontres avec des allumés en manque de gnons. On pourra échapper à certains combats en courant vite, mais mieux vaut avoir l'œil bien ouvert. Outre les combats « scénarisés », on trouvera une multitude de « sidequests », impliquant souvent des filles de joie et leurs macs déchaînés. Le besoin d'argent est permanent : la vie coûte très cher, sans parler des bars à hôtesses, ruineux à l'extrême. Tabasser un malfrat, protéger un magases finances. Le gameplay est beaucoup moins varié que celui d'un GTA, mais on trouve tout de même quelques mini-jeux comme une poursuite automobile façon Virtua Cop à la 3° personne. Contrairement à Shenmue, RGG ne permet pas de zoomer sur les décors, n'offre pas de liberté totale dans les mouvements de caméra et l'interaction est beaucoup plus limitée avec les objets du décor. Mais l'une des différences fondamentales avec le hit de Suzuki est aussi l'un des défauts les plus criants du jeu : les chargements, trop longs, sont omniprésents. Comptez en moyenne 10 secondes pour passer en mode

combat sans changer de décor. La décompression des textures gèle parfois l'action pendant quelques secondes... Graphiquement, le résultat est inégal, mais malgré tout de bonne tenue générale. Quant à l'ambiance sonore, elle est tout bonnement excellente : chaque boutique, chaque lieu possède ses propres sons, sa musique... Il ne manque plus que l'odeur !

#Dirk

Disponibilité > Japon : Oui États-Unis: N.C. • Europe: N.C.

VERDICT RÉALISATION TECHNIQUE ENVIRONNEMENT SONORE PRISE EN MAIN DURÉE DE VIE



Le scénario et les personnages. L'ambiance sonore Le système de combat évolutif.



Chargements. Caméras ? Répétitif?

#### COMPRÉHENSION DE LA LANGUE: RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ RGG occupe un créneau rare : celui du jeu d'aventure adulte avec des yakusa. Scénario accrocheur, personnages nombreux et détaillés, mise en scène et ambiance sonore hors pair... Sans son caractère répétitif et ses petits défauts techniques, ce serait l'un des meilleurs ieux d'action/aventure de la PS2. /10

### Les bas-fonds

La munite de Aye Gic Cutala se distilé d'un seriem cachió et parallalió que só elevello so 16 do jau o matro chicalifecté acceptanné par les S.D.C. on bles de plateir at his products if army, travelliance on to with muun riseau de coneras suphistiquies, tripots el Jeux dagesta daniestim très blev curles, etc.







## L'ÉTERNELLE RESUCÉE ?

UN TALES OF TOUS LES SIX MOIS... NAMCO/BANDAI TIENDRA-T-IL LONGTEMPS CE RYTHME EFFRÉNÉ ? SI L'ON SE FIE AUX CHIFFRES DE VENTE, L'OVERDOSE SEMBLE ENCORE LOIN.

> Les fans ont à peine eu le temps de digérer Tales of Legendia que voilà déjà leur prochain cadeau, développé par le Tales Studio, déjà à l'origine de Tales of Symphonia. Pourfendue à longueur de temps par les observateurs les plus critiques pour son manque patent d'innovations et ses scénarios téléphonés, la série n'en a pas pour autant perdu son contact privilégié avec ses fans. Plutôt que d'offrir, à la manière de Final Fantasy ou Dragon Quest, un titre-événement aussi rare qu'attendu, Namco préfère squatter les temps morts. Un modèle économique qui paraît basé sur la constance dans l'effort, l'instauration et le soutien d'un rituel récurrent. De fait, Tales of the Abyss, pourtant volet anniversaire des dix ans de la série, ne surprendra guère les habitués. Comme pour TOS, c'est Kosuke Fujishima (Ah My Goddess!, Sakura Taisen) qui se colle au chara design, mais force est de constater que le rendu visuel est très différent. Exit les personnages SD, les protagonistes de TOTA reprennent des proportions plus réalistes, mais perdent au passage beaucoup de ce qui faisait leur style. L'abandon d'un cel shading qui a fait ses preuves pour une 3D à la modélisation très sommaire et texturée à l'arrache (sorte de sous-Kingdom Hearts) se fait péniblement ressentir, particulièrement pendant les cinématiques en temps réel. Une sorte de grand bond en arrière, même si les persos restent malgré tout assez expressifs. S'il ne brille pas vraiment par sa réalisation, TOTA ne fait malheureusement guère plus d'effort pour se démarquer sur le plan du scénario: deux factions adverses, le Royaume de Kimlasca





RPG 1 À PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : NAMCO / DÉVELOPPEUR : NAMCO









■ 3-Peu de RPG peuvent se tarquer d'offrir des combats aussi agréables en multijoueur. 4-On trouvera plusieurs minijeux, dont ce Tales of Dragon Buster vu de côté. 5-Qui eût cru qu'une bestiole aussi redoutable lance-flammes?

et l'Empire de Markt, une ancienne prophétie prédisant la venue d'un élu qui sauvera le monde, un groupe mystique appelé Lorelei qui prend les armes pour préparer sa venue...

### YANTE A LA CITÈNIE

On fait difficilement plus classique, et ce ne sont pas les personnages qui me contrediront. Luke est un jeune guerrier qui a grandi en reclus suite à un terrible événement durant son enfance. Pourri par l'argent, arrogant, il est totalement déconnecté des réalités de ce monde. Tear est une spécialiste des arts Phoneme et fidèle servante de l'ordre Lorelei. Quant aux autres persos, autant de clichés éculés : Natalia la princesse courageuse, Anise la gamine qui court après Luke, Guy le bretteur intrépide, et j'en passe. Ensemble, ils exploreront donjons et villes aux décors pâlots, où les ennemis sont visibles et peuvent être évités. Une petite bestiole cracheuse de feu nommée Myuu sera au centre de nombre d'énigmes, mais on retrouvera sans surprise beaucoup de simples blocs à déplacer. Nouveauté sympa : les prix (à la vente comme à l'achat) varient grandement dans les villages, en fonction de leur situation militaire. Comme dans tous Tales of qui se respecte, la cuisine occupe une part conséquente, mais



### MODÈLE ÉCONOMIQUE BASÉ SUR LA CONSTANCE DANS L'EFFORT

cette fois, les chefs ont été remplacés par des livres de recettes, et chaque perso peut développer des qualités propres dans les arts culinaires.

au minimum syndical.

et exploité, un Field of Fonim peut avoir

### O STORBUST

On pouvait compter sur Namco pour pondre un nouveau système de combat au nom barbare. Ce sera donc le FR-LMBS (pour Flex Range-Linear Motion Battle System), jouable jusqu'à 4. Les combats ne se déroulent plus en ligne, mais un

perso disposant de la capacité voulue se déplacera librement en profondeur sur le terrain. On retrouve le Battle Custom, ses AD Skills (Additional Skills) et ses C. Core (Capacity Cores), mais la vraie nouveauté, ce sont les Fields of Fonim: avec une probabilité croissante selon l'expérience du personnage, le FOF joue le rôle de modificateur d'attaque, infligeant une super spéciale (ou comment doubler quasiment le nombre des Ougi - les spéciales), et souvent divers effets de statut, aux ennemis présents dans la zone. Le positionnement est donc plus stratégique que jamais, et les combats gagnent encore en dynamisme. La flexibilité de l'1. A. des persos est également bien meilleure que dans Legendia, et une fois de plus, un système de combats aux petits oignons sauve TOTA des affres de la redite...

#Dirk

Disponibilité > Japon : Oui États-Unis: N.C. • Europe: N.C.



grand mal à séduire les fans. La preuve est faite, une

fois de plus, qu'il n'est nul besoin d'une révolution per-

manente pour créer des petits RPG

agréables à jouer. Pas vraiment bou-

leversant, mais ça fait passer le temps



L'AUDACE DE KONAMI SUR *METAL GEAR ACID* N'AVAIT PAS VRAIMENT FAIT L'UNANIMITÉ PARMI LES FANS. TONTON KONAMI A PRÊTÉ L'OREILLE À NOS CRIS, ET VOICI LE RÉSULTAT.

Pour ce vieux loup de mer de Solid Snake, la transition d'un jeu d'action/infiltration à la troisième personne vers un jeu de stratégie à base de cartes ne s'était pas faite sans heurt. Les principaux reproches résidaient dans l'opacité, le côté peu intuitif de l'interface, et surtout dans sa lenteur « plombante », à des années-lumière des MGS classiques où la vitesse de réaction était une donnée cruciale. Pour son grand retour sur PSP, Snake n'a pas lésiné sur les moyens. Contraint par un service d'espionnage

ENFIN UN COSTUME À LA HAUTEUR D'UN GAMEPLAY SINGULIER

américain à infiltrer une fois encore une base adverse où se prépare dans le plus grand secret une arme apocalyptique, il se retrouvera vite flanqué d'une nouvelle partenaire blonde et sexy, judicieusement dénommée Venus. Premier choc, l'aspect graphique a été totalement revisité : loin des couloirs et des entrepôts grisâtres du premier opus, qui tentaient maladroitement de répliquer l'esthétique de MGS 1, celle de MGA 2 est à mille lieues des autres aventures. Les développeurs ont opté pour une variété rare de cel shading, qui imite par son trait et son choix de couleurs

l'aspect des comics américains. Metal Gear Acid s'est enfin taillé un costume à la hauteur de son gameplay singulier.

### ENTRÉE EN MATIÈRE

Autre surprise, et de taille : comparé à MGA 1, dont le pénible tutorial s'étalait sur des niveaux entiers, MGA 2 s'acquitte de la même tâche d'une manière bien plus ludique et expéditive. Les principaux concepts du jeu ont été publiquement définis par Konami selon des critères fumeux qui





movens, nous n'irons pas vérifier ces assertions, mais force est de constater que le principal défaut du jeu, sa lenteur, a été corrigé. Désormais, les déplacements se font de manière plus rapide et aisée. À condition d'avoir les points de déplacement nécessaires, on pourra faire bouger Snake en temps réel, et retrouver ainsi instantanément ses marques en grimpant à une échelle ou en rampant dans un conduit de ventilation. L'interface a également été entièrement revue, mettant en valeur les contraintes d'infiltration, et permettant de distinguer à tout moment quel est le panel d'actions disponibles. Le point de vue du personnage est privilégié pour la plupart des actions, offensives ou





#### BRELAN DE COMBAT

Naturellement, une grande part de la stratégie réside dans l'accumulation des cartes (au nombre ahurissant de 500 !) et la constitution du deck. On pourra également échanger une à une les cartes entre MGA 1 et MGA 2. La diversité des cartes, et donc des armes (parfois complètement délirantes!), la possibilité de tirer des grenades, sont autant d'éléments qui permettent de diversifier le style de jeu. Combats au corps à corps, à distance, pièges, Linkage Cards qui se bonifient en dormant dans le deck, ou plus encore la possibilité d'upgrader ses cartes confèrent au jeu une dimension inédite. Certaines, rares, permettent même de débloquer des photos de jeunes Japonaises dénudées

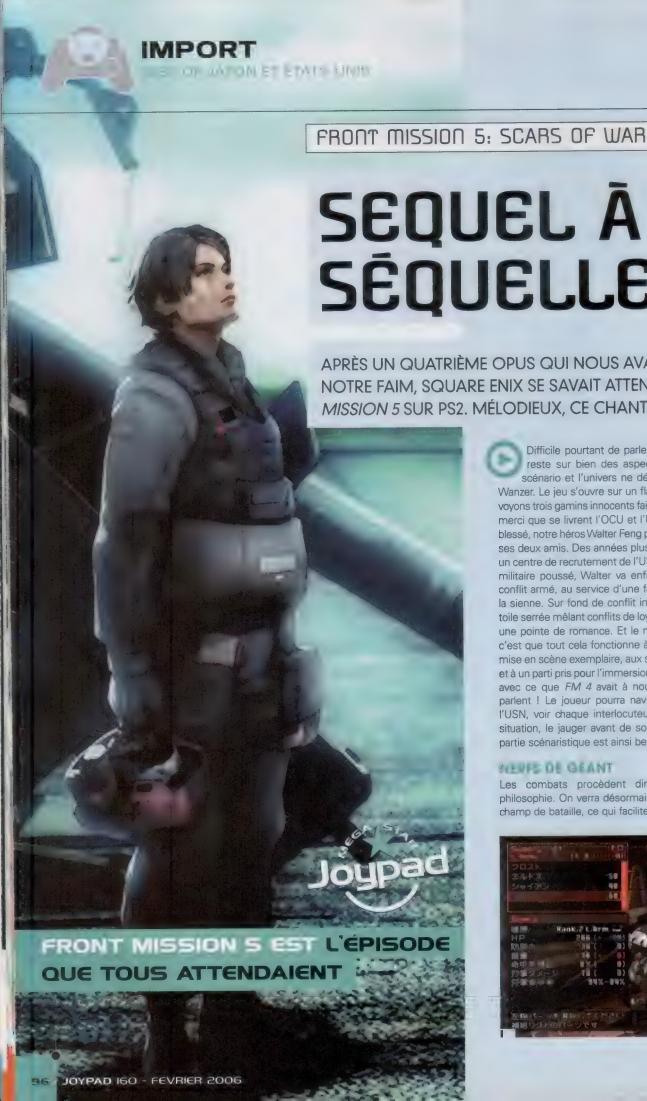
(issues du magazine Sabra, comme dans Ryu Ga Gotoku!), ou des vidéos diverses, dont certaines issues de MGS 3. Quid du Solid Eye ? C'est un gadget plutôt rigolo qui permet de visionner des vidéos en relief dans le mode 3D Theater ou de jouer au jeu avec une impression saisissante de relief. La technique stéréoscopique utilisée consiste à séparer l'écran en deux, avec une perspective légèrement différente pour chaque partie. Le résultat est que l'on perd la moitié de la visibilité, ce qui restreint l'usage du Solid Eye à de courtes parties (dans l'intimité pour ne pas se ridiculiser avec sa belle prothèse en carton). N'oublions pas le mode Arena, qui permet d'affronter une multitude de boss mythiques et de calibrer son deck avant d'affronter un pote via le mode multijoueur ad hoc

# Arnosan

Disponibilité ► Japon : Oui États-Unis: 2006 • Europe: 2006



ce serait bête de rater ça!





## SEQUEL A SÉQUELLES

APRÈS UN QUATRIÈME OPUS QUI NOUS AVAIT LAISSÉS SUR NOTRE FAIM, SQUARE ENIX SE SAVAIT ATTENDU AVEC FRONT MISSION 5 SUR PS2. MÉLODIEUX, CE CHANT DU CYGNE?

> Difficile pourtant de parler de revirement, car FM 5 reste sur bien des aspects l'héritier de FM 4. Le scénario et l'univers ne dépayseront pas les fans de Wanzer. Le jeu s'ouvre sur un flash-back, dans lequel nous voyons trois gamins innocents faire les frais de la guerre sans merci que se livrent l'OCU et l'USN. Bien que grièvement blessé, notre héros Walter Feng parvient à survivre, ainsi que ses deux amis. Des années plus tard, nous le retrouvons à un centre de recrutement de l'USN. Après un entraînement militaire poussé, Walter va enfin pouvoir prendre part au conflit armé, au service d'une faction qu'il perçoit comme la sienne. Sur fond de conflit impitoyable, FM 5 tisse une toile serrée mêlant conflits de loyauté, trahison, avec même une pointe de romance. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que tout cela fonctionne à la perfection, grâce à une mise en scène exemplaire, aux sublimes designs de Naora, et à un parti pris pour l'immersion qui contraste grandement avec ce que FM 4 avait à nous offrir. Fini les têtes qui parlent! Le joueur pourra naviguer à travers la base de l'USN, voir chaque interlocuteur en chair et en os et en situation, le jauger avant de songer à le recruter. Toute la partie scénaristique est ainsi beaucoup plus vivante.

#### MEURS DE GEANT

Les combats procèdent directement de la même philosophie. On verra désormais ses pilotes s'agiter sur le champ de bataille, ce qui facilite l'immersion et souligne le







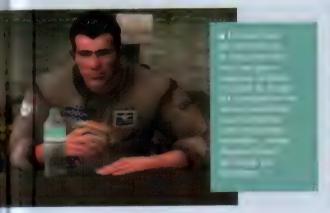




gigantisme des Wanzer. De nouveaux angles de caméra ont été ajoutés (style prise de vue d'hélicoptère, etc.), et les affrontements au corps à corps sont beaucoup plus brutaux. L'ergonomie a été revue pour une prise en main plus aisée, facilitant la tâche aux novices. Il en est ainsi pour les déplacements et le champ d'action, mais également pour le fameux système de Link, toujours au cœur du système de combat. A condition d'avoir suffisamment d'AP, tous les Wanzer qui le peuvent participeront à l'attaque combinée. Il suffit de les équiper d'un Link Skill sur le bras et de veiller à un positionnement optimal pour pouvoir éviter les obstacles et atteindre la cible escomptée. L'enchaînement des actions, exprimé de manière bien plus claire grâce à l'interface, ne nuit en aucun cas à la complexité stratégique, bien au contraire même. La plupart des armes ont désormais des munitions infinies, à l'exception de l'artillerie lourde, et on note avec plaisir le grand retour du lance-flammes, particulièrement esthétique et dévastateur.

#### WANZERWANIA

La moitié du plaisir d'un Front Mission réside sans doute dans la customisation des Wanzer. Sur ce plan, FM 5 est très proche de son aïeul, qu'il surclasse cependant. Dans la



### LA PARTIE SCÉNARISTIQUE EST BEAUCOUP PLUS VIVANTE

limite de poids autorisée, les géants d'acier restent extrêmement modulables, mais on a désormais accès à l'historique des modifications, avec la possibilité de modifier les pièces déjà équipées à l'aide des points de réparation. Une alternative plaisante aux upgrades plus coûteuses, qui permet surtout de limiter les conséquences d'une erreur de jugement. Le simulateur permettra cette fois de gagner de l'expérience (plus logique que de l'argent, non ?) et de préparer ses mechas avant le combat réel. Mais désormais, FM 5 accorde une bien plus grande attention à l'élément

humain. Chaque personnage possède une progression propre et un large éventail de possibilités, même s'il appartient à une classe parmi les six existantes. Au joueur de choisir de quelle manière il souhaite spécialiser chacun d'entre eux, l'acquisition des points d'expérience et des compétences (Skills), étant étroitement liée aux catégories d'armes utilisées (Mêlée, Sniper, Assaut, Mécano, etc.) et donc maîtrisées. Le noyau dur de l'équipe peut être complété par des recrues temporaires, ce qui permet de contrôler jusqu'à douze unités simultanément sur le champ de bataille. Autre nouveauté, le Survival Mode, variante du simulateur, consiste en une succession de missions à la difficulté croissante, meilleur moyen de mettre la main sur les meilleures « upgrades ». Du tout bon!

# Arnosan

Disponibilité ► Japon : Oui États-Unis : N.C. • Europe : N.C.





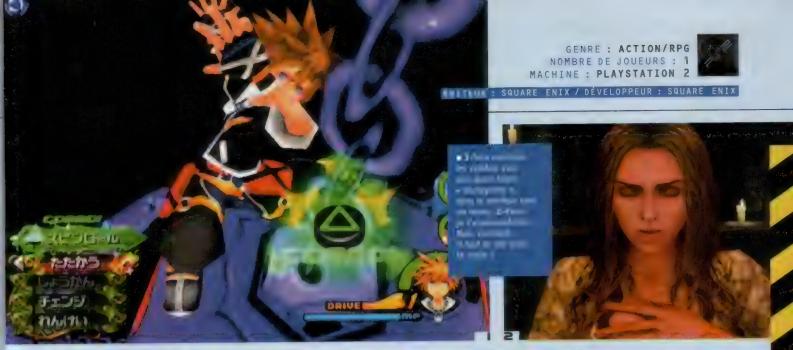


UNE SUITE MEILLEURE QUE L'ORIGINAL. L'EXCEPTION QUI CONFIRME LA RÉGLE ?



Autant le dire tout de suite, tonton Nomura n'a rien fait pour faciliter la vie aux infidèles. En effet, impossible de saisir toutes les subtilités du scénario (à commencer par son point de départ !) sans avoir pratiqué le « sympathique-mais-pas-top » Chain of Memories sur GBA, et dans l'idéal le Kingdom Hearts Final Mix, la version internationale gonflée pour le public japonais. Surprise ! Les premières heures de jeu seront vécues dans la peau d'un jeune garçon nommé Roxas, avant de laisser ce bon vieux Sora prendre le relais. Mais comme on ne change pas une équipe qui gagne, les fans retrouveront vite leurs marques. Tout, depuis le générique de début (toujours interprété par Hikaru Utada), en passant par l'abondance de cut-scenes (« sautables » à volonté), jusqu'au système de combat dans sa globalité, rappelle le premier opus. Le joueur contrôle toujours Sora, flanqué du mage Donald et du chevalier Gooffy, à travers une multitude de mondes directement dérivés des plus prestigieuses productions Disney. En chemin, ils retrouveront de nombreux personnages issus de

Comme dans le premier volet, Square a préféré éviter les écueils d'un cross-over excessif, en compartimentant chaque univers Disney au sein d'un niveau qui lui est propre. Le résultat n'en force pas moins l'admiration : il faut voir avec quel bonheur les équipes du jeu ont revisité les classiques Disney, restituant à la perfection l'esthétique et le ton de chacune des œuvres originales. Alors certes, on retrouve









nombre de niveaux déjà présents dans le premier opus, avec l'impression confuse que Square avait délibérément gardé des munitions pour une suite (mais n'est-ce pas de bonne guerre ?). Pourtant, les impressions de déjà-vu se font rares (Agrabah, m'entends-tu ?), et les nouveaux univers sont dans l'ensemble à tomber par terre. KH Il surpasse en tout point un premier opus déjà très impressionnant. Il suffit de faire une petite balade chez les Pirates des Caraïbes et de voir à quel point l'essence de chaque acteur/personnage transparaît intacte, sans casser l'unité graphique du jeu. Nos personnages voient leurs accoutrements modifiés... pour Halloween Town comme pour KH I, ou de manière bien plus extrême encore pour le niveau du Roi Lion, avec Sora en lionceau, rien que ça ! Les environnements ont gagné en espace, et le level design, bien que parfois lacunaire, est également en net progrès.

### **ENCORE PLUS QUE MIEUX**

Square a visiblement écouté les critiques faites au premier épisode, et s'est empressé de les corriger toutes, ou presque. Les combats bénéficient d'un nouveau système de Drive, qui permet de faire une attaque combinée avec vos acolytes ou les « invocations » qui prendront leur place. Si



### KH II RESTITUE À LA PERFECTION L'UNIVERS DES ŒUVRES ORIGINALES

vous rêviez de vous battre aux côtés de Chicken Little ou d'une autre superstar, votre souhait est exaucé! La Reaction Command, déclenchée sur pression du bouton Triangle – lequel ne s'affiche que quelques brefs instants au moment crucial –, permettra de réaliser des enchaînements spectaculaires, pour des combats plus trépidants. Une sorte de mini-QTE indispensable, surtout face aux boss! La marge de progression du personnage en ressort grandie, même s'il faudra pratiquer le jeu en difficulté maximale pour en profiter pleinement. La maniabilité fait les frais d'un système de

combat très complet, et les contrôles demanderont un certain temps avant d'être parfaitement maîtrisés. Les problèmes de caméra, souci majeur dans le premier KH, sont également en net recul grâce à un cadrage plus en retrait et des angles de vue mieux gérés. Autre vaste chantier, la rénovation du Gummi Ship, repensé en un petit shoot sympathique à la Panzer Dragoon, permettant de voyager de niveau en niveau. N'oublions pas non plus les mini-jeux (souvent obligatoires), désormais présents dans chaque niveau. Certes on pourra déplorer que le moteur et les contrôles ne soient guère optimisés quand il s'agit de sauter ou voler avec précision, mais les fans ne seront pas décus, surtout les maniaques de la « collectionnite » qui trouveront de quoi s'amuser pendant des dizaines d'heures...

# Dirk

Disponibilité ➤ Japon : Oui États-Unis : 2006 • Europe : 2006



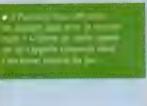












droit servant à déplacer la caméra autour de Snake. L'approche du jeu en est naturellement bouleversée, et on peut enfin jouir d'un plaisir simple : un champ de vision qui se rapproche de celui de Snake, permettant d'anticiper sur les dangers qui vous menacent. On note aussi quelques ajustements dans l'1.A. des ennemis, qui se sont adaptés aux exigences de la nouvelle vue. Le mode Duel permettra d'affronter directement les différents boss du jeu. Cerise sur le commando, le premier disque contient les deux *Metal Gear* originaux en émulation MSX!

#### DISC TWO - PERSISTENCE

Le voilà, le fameux disque online de MGS 3, jouable jusqu'à 8! Les deux principaux modes de jeux sont le Team Battle et le Snake Versus. Le premier propose des confrontations entre deux équipes de 4 joueurs comme dans un Team Deathmatch traditionnel tandis que le second opposera jusqu'à 7 joueurs-soldats face à Snake dans un duel ressemblant fortement à ce qui se passe dans le jeu



### À LA HAUTEUR DE NOS ATTENTES, LE MODE ONLINE EST ABSOLUMENT JOUISSIF

offline, Snake ayant droit à grand nombre d'objets utilisables tandis que l'équipe ennemie doit utiliser la communication et la ruse pour le piéger. Naturellement, les casques PS2 sont compatibles pour utiliser cette fonction « voice chat » et si votre communicateur subit des dégâts dans l'action, vous ne pourrez bien évidemment plus parler avec vos compagnons. Le mode Team Battle propose jusqu'à 5 types de missions permettant de varier les paramètres de jeu. On trouvera plusieurs choix comme les

Sneaking Missions, les Capture Missions (Capture the Frog! Sacré Kojima...), les Rescue Missions, les Death Matches et les Team Death Matches. Les combats se déroulent dans les décors de MGS 3 mais aussi dans de nouveaux environnements créés spécialement pour cette édition. Problèmes de connexion et lags mis à part, le résultat est tout simplement jouissif, à la hauteur de ce qu'on pouvait espérer d'un MGS online. N'oublions pas également la foultitude de bonus divers, comme les modes Piposaru (cross-over avec Ape Escape déjà présent dans la version euro), Reiko Hinomoto de Rumble Roses comme perso jouable, ou encore le peep-show d'Eva, que la décence m'interdit d'aborder dans ces pages. Bourré (et) à craquer !!!

# Arnosan

Disponibilité ► Japon : Oui États-Unis : 2006 • Europe : 2006



ÉDITEUR : BANDAI / DÉVELOPPEUR : CYBER CONNECT 2





NARUTO: NARUTIMATE HERO 3

## KONOHA MON AMOUR



ON NE PEUT QUE SE RÉJOUIR DE LA COMPÉTITION FÉROCE ENTRE TOMY/8ING ET BANDAI/CC2. LA PREUVE PAR NARUTO 3.

Pour le bonheur des fans, deux écoles radicalement différentes s'affrontent. Alors que la série des *Ninja Taisen* sur GameCube mise avant tout sur le multijoueur (jusqu'à quatre) avec un système de combat plutôt classique mais bourrin, les Narutimate Hero restent sagement à deux joueurs, et tendent à élargir leur champ d'action au-delà de la simple baston 3D. Ce n'est pas le nouveau mode Story, incroyablement développé, qui contredira cette tendance. Loin du minimalisme d'usage (simple succession de combats entremêlés de cut-scenes), on a ici droit à un véritable petit RPG. Le joueur se déplace librement tout d'abord dans Konoha, puis dans d'autres endroits clés de la série, modélisés soigneusement avec leurs habitants, leurs échoppes et leurs marchands itinérants. Pour faire progresser le scénario, il faudra remplir des missions plus ou moins complexes, facilitées par un radar qui en souligne les objectifs. Les connaisseurs s'amuseront des intrigues secondaires, parmi lesquelles une « micro-composante » facon jeu de drague. Si, si ! On est encore loin des modèles du genre, mais la tentative ne peut en aucun cas être réduite à un simple gimmick.

### **GETTING BETTER**

Naturellement, NH 3 retient tout ce qui faisait le sel de son système de combat : jouabilité 2D dans des décors 3D, sur plusieurs plans en hauteur et en profondeur, interactivité maximale avec les décors, armes et objets à disposition sur le terrain, et une maniabilité simple sans être pour

autant simpliste. Désormais, il faudra savoir se montrer économe : chaque combattant n'aura droit qu'à une seule spéciale (Ougi) par combat, avec le grand retour des cut-scenes à base de séquences de boutons (contre les rotations de stick et les épreuves de martelage dans le deuxième opus). La possibilité de contrer une attaque sans encaisser aucun dommage est une raison supplémentaire de se prêter à ce petit jeu. Et que dire du plaisir des yeux ? Une nouvelle technique d'ombrages, bien que très discrète, confère à l'aspect visuel une dimension plus « mature », se rapprochant en cela du manga. Son unique tare ? Une bande-son limite chiante. Qu'à cela ne tienne, sortez les CD de la série!

#Dirk

Disponibilité ► Japon : Oui États-Unis : N.C. • Europe : N.C.







EDITEUR : KONAMI / DEVELOPPEUR : KONAM

### TAO: MAMONO NO TOU TO MAHOU NO TAMAGO

## LA TOUR INFERNALE

CERTAINS SE SOUVIENNENT PEUT-ÊTRE DE LA BRÈVE APPARITION D'AZURE DREAM DS DANS LE PLANNING DE KONAMI. AU FINAL, IL S'AGIT DE TAO, INVITÉ MYSTÈRE DU DERNIER TGS.

Certains joueurs gardent encore le souvenir ému d'Azure Dream, sorti sur PSone fin 97, TAO (« La tour démoniaque et l'œuf magique ») en est l'héritier direct, aussi bien par son concept et son système de combat que par son ambiance générale. Le scénario est on ne peut plus classique pour un dungeon-RPG : le jeune Tao aux cheveux d'or vient tenter sa chance à Mondominio, la ville des chasseurs de monstres, située comme par hasard au pied d'une gigantesque tour infestée de créatures démo-

feu, mais aussi le haut lieu des combats en multi (iusqu'à deux joueurs). Vous avez dit Pokémon?

### TAO, L'EXCITE D'OR

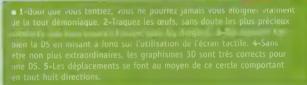
L'apport spécifique de la DS réside comme bien souvent dans les contrôles : le déplacement du personnage se fait au stylet, ainsi que les différentes actions qui s'affichent dans un menu contextuel. En digne magicien, Tao peut asséner et enchaîner des sorts puissants, en traçant autant de figures que de symboles élémentaires sur

> l'écran tactile... Rien qu'on n'ait déjà vu auparavant, y compris chez Konami (Castlevania sur DS). On pourra prendre plaisir à collecter tous les objets dissé-

minés à travers les 40 étages tout en évitant les pièges... Hélas, la facilité des contrôles, les magies et la gestion des familiers ne suffisent pas à masquer la répétition des combats, dans des décors souvent ternes et peu variés.

#Dirk

Disponibilité ► Japon : Oui États-Unis : N.C. • Europe : N.C.



### KONAMI REVIENT AU DUNGEON-RPG, COMME SQUARE ET LES POKÉMON

niaques. Les canons du genre sont respectés : monde extérieur concentré dans un village, donions avec déplacements « fluides » au tour par tour, cartographie automatique, etc. Un pas par action, pour le groupe comme pour les monstres. Au fil de ses explorations, le héros rencontrera Peccho, premier d'une longue liste de recrues. Vous pourrez vous battre de concert en compaanie de deux bestioles, à condition de bien prêter attention à votre formation. Le Colosseum est l'endroit rêvé pour enrôler ses protégés et faire progresser leurs statistiques avant l'épreuve du











#### VERDICT

HI WO

まほうを使う

どうぐを使う

ほうぎょする

なにもしない

たたく

何是心由守加的

RÉALISATION TECHNIQUE ENVIRONNEMENT SONORE PRISE EN MAIN DURÉE DE VIE

100 % stylet. 3D de (relative) bonne facture. Le système des familiers.

Répétitif à mourir. Bande-son médiocre. Quelques problèmes de contrôle.

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ Konami a accompli son devoir, consciencieusement mais sans passion. Malgré quelques bonnes idées, le jeu souffre d'une grande monotonie. Reste cette poignée de fanatiques du genre que la perspective de kilomètres de donjons à nettoyer suffit à enthousiasmer. Pour ma part, j'ai passé l'âge

MACHINES: PLAYSTATION 2 ET GAMECUBE





#### ÉDITEUR : BANDAI / DÉVELOPPEUR : BANDAI







ONE PIECE: PIRATES CARNIVAL

## LA FOIRE AUX PIRATES

POUR QUI CONNAÎT LA LOUFOQUE SÉRIE *ONE PIECE*, AVEC SON UNIVERS ET SES PERSOS COMPLÈTEMENT PÉTÉS DES BOULONS, LA PERSPECTIVE D'UN PARTY GAME EST PLUTÔT ALLÉCHANTE...

Pour trouver un concept, nos amis de chez Bandai ne se sont pas vraiment foulés en s'inspirant, tant qu'à faire, de Mario Party. Pirates Carnival est un mélange de jeu de plateau et de jeu de cartes : on déplace ses personnages sur les cases, et une carte est tirée à chaque déplacement. Chacun des quatre joueurs possède une couleur propre, le but étant de récupérer un max de pognon en repeignant un max de cases de sa couleur. On n'est pas pirate pour rien! Les cartes sont réparties en

1 ou chacun pour sa peau) se verra alors investi de pouvoirs démesurés, qui lui permettent d'agir sur les cases de ses adversaires, ou plus simplement d'empocher un joli pactole. La plupart des mini-jeux sont instantanément compréhensibles grâce à une démonstration très explicite, et même sans une once de japonais. Il ne faut pas s'attendre à une avalanche de mini-jeux originaux, même si l'humour échevelé qui anime la plupart des épreuves contribue pour beaucoup au facteur « délire » indispensable à ce genre de jeux. On déplorera surtout une réalisation vraiment limite, comme c'est malheureusement le cas pour la plupart des adaptations de la franchise...

#Dirk

Note: Les images qui illustrent cette page proviennent de la version PS2.

Disponibilité ► Japon : Oui États-Unis : N.C. • Europe : N.C.



### TUTALE ÉCLATE À QUATRE SUR L'ÎLE DES PIRATES !

plusieurs types: les Mini-Game Cards, les Event Cards et les Captain Cards. Comme leur nom l'indique, les premières déclenchent des minijeux plus ou moins classiques. Il faudra choisir entre les trois jeux proposés, comme par exemple une sorte de *Où est Charlie*? starring Pandaman, une ascension de falaise sur une sorte de Chocobo du pauvre, ou encore des épreuves de mémorisation. Les cartes Captain comportent des épreuves plutôt marrantes, car elles vous placent seul face aux trois autres joueurs bien décidés à vous faire mordre la poussière, avec un gros enjeu dû à la valeur considérable de ces cartes.

### RETOURNEMENT

Mais le fauteur de troubles n'est autre que le Davy Backfight, une carte (ou événement) qui peut totalement chambouler la partie en cours. Le gagnant de cette rixe (à 2 contre 2, 3 contre



VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

L'humour.

Quelques jeux vraiment délire.

Très moche.

Manque d'originalité.

Les règles.

APPRÉCIABLE

Vous aimez One Piece ?

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE :

EN RÉSUMÉ C'est le jeu rêvé pour passer quelques heures entre fans de *One Piece*, et il s'avère une alternative sympathique à *Mario Party* et consorts si on fait fi de sa médiocre réalisation. Plus encore qu'à la PS2, il se destine naturellement à la

GameCube, dispensée de multitap grâce à ses quatre ports manette.





MACHINE : GAME BOY ADVANCE

FINAL FANTASY IV ADVANCE

## FILS DE LA LUNE



FINAL FANTASY IV (RENOMMÉ FF II AUX USA EN 1991) RESTERA À JAMAIS L'OPUS QUI RÉVÉLA LA SAGA DE SQUARE AU PUBLIC OCCIDENTAL. QUINZE ANS PLUS TARD, QU'EN RESTE-T-IL ?

Selon toute vraisemblance, cette conversion GBA sera la dernière occasion pour les fans de la saga de (re)découvrir ce petit bijou. Comme l'affirme l'adage populaire, la dernière impression est toujours celle qui reste. Alors, est-ce une bonne ou une mauvaise chose pour FF IV? Sur le papier, Square a plutôt bien fait les choses. La GBA, toujours servie en dernier après les conversions PSone et Wonderswan, peut se consoler en énumérant les nouveautés réservées à cette ultime version. Peu de temps après sa sortie japonaise, FF IV se vit doublé d'une version « Easy Type » destinée aux plus jeunes, simplifiée dans son gameplay et expurgée de nombreux détails scénaristiques. C'est cette version tronquée qui servit de base à la version américaine des origines, qui fut le premier contact de nombreux fans d'import avec la saga. Comme les conversions précédentes, la version GBA est basée sur le jeu original... dans le sens où le contenu est intact. La difficulté, elle, a bel et bien été revue pour simplifier la tâche aux nouveaux venus. De quoi faire grincer les dents de quelques puristes, mais rien de rédhibitoire. Sur un plan technique, en revanche, la conversion laisse clairement à désirer. Du coup, au bout de

quelques minutes de jeu, il devient difficile de ne pas jeter la pierre à Square.

#### « CHEAP BUT STILL GREAT »

Visiblement, FF IV Advance est un portage fait à la va-vite à partir de la version Wonderswan. Une évidence que de nombreux petits défauts techniques viennent souligner, avec des commandes qui manquent de répondant pendant les combats et un scrolling saccadé qui trahit une résolution d'origine redimensionnée à l'arrache. Heureusement, les exclusivités de cette version font quelque peu oublier ces désagréments. Ainsi, en plus des donjons supplémentaires (un de 8 niveaux et une tour de 50 étages) et des mini-jeux, vous avez la possibilité de former l'équipe de votre choix pour l'assaut final. Au chapitre des reproches, on notera aussi une bande-son qui manque de raffinement, même si les thèmes restent parmi les plus beaux jamais composés par Uematsu. C'était avant que notre ami ne se drape de sa gloire et ne s'enferme dans une retraite stérile...

Disponibilité ► Japon : Oui

États-Unis: Oui • Europe: Printemps 2006

VERDICT RÉALISATION TECHNIQUE ENVIRONNEMENT SONORE RISE EN MAIN DURÉE DE VIE Refonte graphique. Donjons supplémentaires. Excellente traduction (US). Conversion bâclée. Trop facile ? Codage sonore. COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE EN RÉSUMÉ Des ténèbres vers la lumière, FF IV est une quête initiatique émaillée de personnages inoubliables. Par sa pudeur et sa sobriété, il évite les écueils du mélodrame, pour nous conter une histoire profondément humaine et tragique, soutenue par un gameplay qui reste un modèle du genre. Un grand jeu.







### PRO-GAMERS PRO-GAMERS

LE RENDEZ-VOUS DES CHAMPIONS

## Palme d'or et poings de fer

www.fb.mr



## PES League

Début, ce mois-ci, des épreuves étudiantes, réservées en priorité aux lycéens et étudiants titulaires d'une carte attestant de leur situation, qui rassemblent 96 participants maximum. Si vous représentez une université ou une école et organisez un tournoi, un petit tour sur www.pesleague.com, section Étudiants, vous permettra de tenter d'en faire une étape qualificative pour la finale régionale étudiante.

Le 4 février : Villeneuve-Loubet,

individue

Le 5 fevrier : Six-Fours, individuel

Le 8 fevrier : Agen, étudiants Le 11 fevrier : Toulouse, double

Le 12 fevrier : Toulouse, individuel

Le 18 fevrier : Cannes, double

Le 19 fevrier : Cannes, individuel

Le 22 février : Montluçon, étudiants Le 25 février : La Seyne-sur-Mer, double

Le 26 fevrier : La Seyne-sur-Mer, indiv.

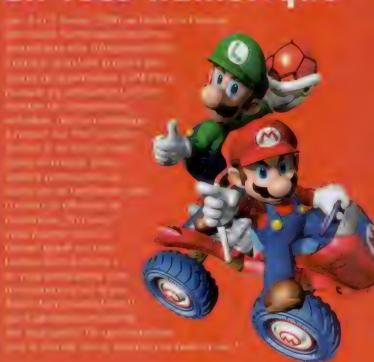
### LA WORLD GAME CUP 2K6 VA FRAPPER TRES FORT

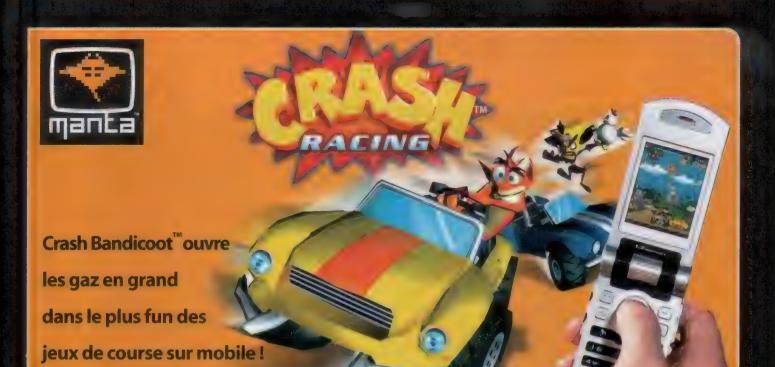
## God Save the FIFA

Présage pour la prochaine Coupe du monde en Allemagne d'ici quelques mois ? Nul ne saurait le dire, mais c'est un Anglais qui a remporté le trophée international et virtuel de la FIFA Interactive World Cup, organisé en partenariat par EA et Microsoft sur *FIFA 06.* C'est à Londres, le 18 décembre, que le tout jeune Chris Bullard (18 ans) a fait gagner sa nation sur Xbox, devant un parterre très fourni. Grâce à un triplé de Wayne Rooney, le garçon originaire d'Ipswich a vaincu le Hongrois Gabor Mako et son Brésil sur le score sans appel de 5-2, malgré un carton rouge à la vingtième minute. Les bras chargés de cadeaux, il a eu la joie de monter sur la même scène que Ronaldinho le soir de la remise des prix de la FIFA. Et ça, c'est la « über » classe.



## Argenteuil en fête numérique





## Le premier Mobile Gaming Megastore!

Envoie Mantaau 33800 et condesur formula de contraction.

OU envoie le (code produit) pour un accès direct à la sélection.

Portail 100% GAMER accessible depuis ton mobile: + de 150 jeux java et les logos / sonneries des plus grands jeux vidéo









...et plus de 150 autres logos jeu vidéo télechargeables sur Mantal

ACHAT VALIDE A L'INSTALLATION PEUSSIE DE YON JEU
 MONTANT DE L'ACHAT DEBITE SUR LA FACTURE OPERATEUR

TON MOBILE ET TON OPERATEUR.



CALLERY >> Manta



Retrouve tous
les jeux de MANTA
sur ton mobile

Accès direct Jeux
par le portail SFR
> Rubrique Jeux
ou envoie MANTA su 33800

+ de 300 jeux disponibles!
Tous les univers de jeux :

Cartes, Sport, Arcade, Aventure ...

Des nouveautés toutes
les semaines pour TON mobile!

rix.36 ou 56 ou 76 /jeu / cooperionau-portal

© 2005 WonderPhone - Copyright © 2005 Wonderphone Crash Bandicoot and related characters are ™ and © Universal Interactive, Inc. All rights reserved. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games Logo are trademarks of Vivendi Universal Games Inc. in the U.S. and other countries. - MotoGP(tm) and © 2004 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under (icense. All Rights Reserved. — Copyright © 2005 Wonderphone © 2005 Universal Interactive, Inc. Spyro the Dragon and related characters are TM and © of Universal Interactive, Inc. All rights reserved. □ Lemmings and Lemmings Logo are registered Trademarks of Psygnosis Limited. Produced and published by IFone. □ ClueDO © 2003 Hais produced international Inc. All rights reserved. □ Owww.handy-games.com Gmb. — Copyright © 2004 Comedy Partners. All Rights Reserved. South Park and all related titles, logos and characters are trademarks of Comedy Partners. THQ Wireless, Madtap and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.



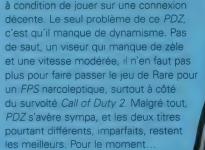


PERFECT DARK ZERO

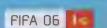
## Best of the best?

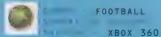
Attendu comme le loup blanc, ce Perfect Dark Zero version multijoueur séduit d'emblée : beaucoup de modes, un paquet d'options... Matchs « pour du beurre » à coups de fusil à pompe, joutes « déconnatoires » à l'épée ou parties classées plus tendues, le champ des possibles est vaste. On appréciera d'ailleurs les modes Darkops avec des variantes à la Counter-Strike (deux équipes, de la thune, du suspense) plutôt tactiques et assez palpitantes dans l'esprit. Même le lag se fait discret,

à condition de jouer sur une connexion décente. Le seul problème de ce PDZ, c'est qu'il manque de dynamisme. Pas de saut, un viseur qui manque de zèle et une vitesse modérée, il n'en faut pas plus pour faire passer le jeu de Rare pour un FPS narcoleptique, surtout à côté du survoité Call of Duty 2. Malgré tout, PDZ s'avère sympa, et les deux titres pourtant différents, imparfaits, restent les meilleurs. Pour le moment...



### UN PEU MOLLASSON, PDZ RESTE COMPLET ET AMUSANT





EDITEUR : ELECTRONIC ARTS / DÉVELOPPEUR : EA SPORTS

## Et là, c'est le drame

Des fois, ce qu'il y a de bien avec les mauvais jeux, c'est que quand on y joue à plusieurs, ça devient vraiment marrant. Soit parce que bon, après tout, on s'amuse bien, soit parce que c'est tellement risible qu'on peut se gondoler entre potes tout en sirotant une boisson fraîche. Fifa 06, c'est ni l'un ni l'autre, c'est le jeu qui vous fait devenir mauvais et insultant, même avec les amis. Injouable même quand le lag est absent, il se transforme en foire aux buts pourris à cause de défenses perméables et de joueurs aux réflexes endormis. Difficile de dire qui mène au vu des phases de jeu inexistantes et des shoots ratés qui s'enchaînent. Résultat, on passe plus son temps à maudire le ciel qu'à s'amuser, et c'est fatigant pour les nerfs. Alors, plus jamais ça s'ıl vous plaît, ou alors sans mode Live, histoire de ne pas être obligé de se frotter au désarroi des joueurs du monde entier



### NLINE ONLINE ONLINE ONLINE ONLINE ONLINE



3

GENRE : COURSE NOMBRE DE JOUEURS : 1 Å 4 MACHINE : XBOX 360

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS / DÉVELOPPEUR : EA CANADA

### Bis Repetita?

On prend les mêmes et on recommence, c'est l'histoire de Most Wanted sur 360. Mêmes modes (circuits, sprints...), mêmes courses, mêmes caisses, mêmes graphismes... ah non, pas mêmes graphs quand même! Car Most Wanted déchire la rétine sur 360, et même si l'animation n'est pas toujours très fluide, le plaisir de jouer en ligne est bien plus présent que sur Xbox. On regrettera juste un lag relativement présent et intolérable sachant que les courses sont limitées à 4 joueurs. Préférez donc jouer en duel, ou exclusivement entre Européens (voire entre Français).





Set SPORT

XB0X 360

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS / BEVELOPPEUR : EA SPORTS

### Dérouille ta bille

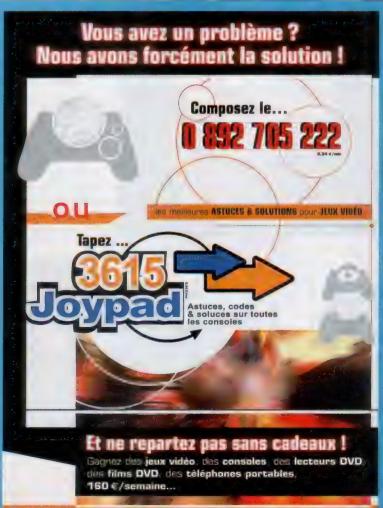
Madden NFL 06 sur le Live, c'est la passion des Français, et plus généralement des non-Américains. Mourir sur la croix directionnelle, tel est le lot du joueur lambda qui s'aventure sur le Net et qui croise le chemin d'un joueur d'outre-Atlantique. Enfin, que ceux qui maîtrisent se rassurent, Madden se comporte impeccablement sur le Live, et les parties s'enchaînent à l'infini, à condition de jouer aux heures ricaines bien sûr.



## Light jusqu'au Live!

Plus que léger sur les modes solo, *NBA Live 06* éprouve le plus grand mal à redorer sa pilule en ligne. Les modes de jeu y sont assez rudimentaires ; vous n'aurez comme double choix que les parties avec ou sans classement, sans pouvoir jouter à plus de deux. Autre mauvaise nouvelle, les soucis de lag sont assez récurrents, ceux-ci forcent la plupart du temps à la déconnexion ce qui, en plus, a des effets négatifs sur votre ligne de stats. Vraiment moyen donc.









### Kylie Minogue Showgirl: The Greatest Hits

On la croyait morte et même pire... ringarde,
Pourtant, Kylie Minoque a su se sortir des années
80 pour devenir aujourd'hui une chanteuse hype
et reconnue. Ses morceaux électro-pop séduisent
tous les publics et font la joie des clubbers
qui pourront la retrouver en live dans sa dernière
tournée en DVD. Un Greatest Hits exceptionnel où
elle enchaîne plus de 25 tubes de You Should Be So
Lucky à I Believe in You, en passant par Spinning
around. Un véntable show dont elle a le secret!
Éditeur Capitol Music • Prix environ 23 €





### Mr. & Mrs. Smith

Le film qui a brisé le couple Jennifer Aniston/Brad Pitt débarque sur une galette nélas avare en supplements Mais on ne boudera pas le plaisir de retrouver le nouveau couple le plus glamour d'Hollywood idesole Jenny, Angel na a repris le flambeau l) dans ce melange reussi d'action et

de comédie qui ne crache pas sur un peu de romantisme. À quand 'édit on co 'ector ? Zone 2 • Éditeur M6 Vidéo • Prix environ 20 €



### EVENEMENT

## Get rich or die actin'

LE CINÉMA ET LE RAP CONTINUENT LEUR HISTOIRE D'AMOUR : APRÈS EMINEM ET SON 8 MILE, 50 CENT AUSSI AURA SON FILM !

Get Rich or Die Tryin', le fameux film inspiré de la vie du rappeur américain 50 Cent arrivera en France fin février renommé Mourir ou réussir pour l'occasion. Réalisé par Jim Sheridan, à qui l'on doit déjà The Boxer et In America, il nous contera comment un jeune Noir appelé Marcus deviendra une star du hip-hop après avoir été amené à dealer de la drogue et frôlé la mort. Ni biographie ni fiction totale, cette péloche devrait au moins intéresser les fans de Fifty qui fait ici ses premiers pas en tant qu'acteur. Et si

le pauvre se prend les pieds dans le tapis, il reste toujours la bande originale, déjà dans les bacs, qui propose des titres inédits avec la participation incontournable du G-Unit. Rappelons qu'arrivera au même moment le jeu vidéo 50 Cent: Bulletproof. Eh oui, difficile d'échapper à Curtis Jackson en ce mois de février!

Réussir ou mourir • Sortie ciné 22 février 2006 Get Rich or Die Tryin' • Music from and inspired by the motion picture Disponible

### Chartle et la chorolaterie

Cette adaptation du roman de Roard Dahl par Tim Burton est une réussite qui figure dans le naut du panier de l'œuvre du réalisateur Pour cette sortie DVD, on nous a gâtés puisque au disque de boous h en charge

au disque de bonus b en chargé du collector (making of, docu sur les écureuils du film...) s'ajoutent le CD de la B.O et e livre original. **Zone 2 • Éditeur** 20th Century Fox • **Prix** env. 20 € (simple), env. 25 € (collector) et env. 35 € (prestige)

### Land of the Dead

Après le remake réussi de son *Dawn of the Dead* par Zack Snyder, George A. Romero a fait son retour dans son genre de prédilection . le film de zombies Ce quatrième volet nous offre de bons moments de gore et des zombies plus intelligents

des zombies plus intelligents qu'avant... L'édition Collector propose des bonus et surtout 5 minutes de métrage en plus. Zone 2 • Éditeur Wild Side Video • Prix env. 20 € (simple) et env. 25 € (collector)

### SELECTION

# AMBULANT

### Le Château ambulant

Tous ceux qui ont vu l'adaptation ciné de Howl's Moving Castle (Diana Wynne Jones) par Hayao Miyazaki vous le diront : Le Château ambulant est beau, drôle et touchant. Jolie leçon sur la vie et les rapports sociaux, cette histoire d'amour est à (re)découvrir à travers quatre jolis recueils. Merci!

Éditeur Glénat • Prix 8,99 €



### **Icare**

La rencontre de Moebius et Jirô Taniguchi aurait pu donner quelque chose de grand, d'inoubliable. Ce ne sera hélas pas le cas. *Icare* reste certes une œuvre intéressante rappelant l'Akira d'Otomo, autant dans le trait, la narration que dans le scénario, mais l'histoire appelait clairement une suite. La fin nous laisse sur notre faim... Éditeur Kana ◆ Prix 18 €



### Bloodsucker

À première vue, un énième manga sur le thème resucé des vampires. En fait, on découvre une production qui mêle habilement religion, politique et action. Le tome 1 présente toutefois quelques longueurs et les persos ne prennent véritablement de la consistance que par la suite.

Éditeur Kabuto • Prix 6,95 €

EN VRAC

## Pour tous les fans





Dans la collection Dybex, deux intégrales récemment sorties feront le bonheur de tout amateur d'action, Eat-Man et Street Fighter II V. Même si ces séries ont pris un léger coup de vieux,

elles rappelleront de sacrés bons souvenirs. Nous tenons toutefois à rappeler qu' Eat-Man ne plaira pas à tous, même parmi ceux qui ont apprécié les mangas. Confusion dans la narration, bande-son pas tout le temps appropriée, personnages à peine effleurés et manque de rythme pourraient bien avoir raison de vous. Cependant, dans le même pack, vous trouverez aussi Eat-Man '98 qui s'en sort plutôt mieux.

Street Fighter II V : Éditeur Dybex Prix 39.95 €

Eat-Man : Éditeur Dybex • Prix 39,95 €

■ En ce début d'année, profitez-en aussi pour vous offrir l'agenda Pika, parsemé de nombreuses infos et illustrations fort sympathiques (8,90 €).



SPECIAL CINE

## Sea, sex & fun



© TFM Distribution

Bon, on ne va pas tortiller, le film du mois, c'est assurément Les Bronzés 3 : Amis pour la vie (en salles le 1er février). Toute l'équipe qui nous faisait marrer à chaque rediffusion télé de ses deux premières aventures est donc de retour. On espère que ce sera aussi drôle, car on ne fera pas dans la demimesure : on veut du culte ! Aeon Flux (le 8 février) joue aussi dans la catégorie « film à risque ». Charlize Theron en héroïne d'action, ca fait envie, mais la bande-annonce assez cheap fait un peu peur... Tant pis, on ira voir quand même, et on sait pourquoi... Enfin, après Ong Bak, Tony Jaa revient dans L'Honneur du dragon (8 février). On a déjà pu le voir et... bon, l'histoire est drôle sans le vouloir, la première moitié un peu molle mais ça vaut quand même le coup d'œil pour le reste, à savoir des combats bien bourrins.



### A chaud ! @ redacpad@futurenet.fr





CROIRE ? PAS CROIRE ? OUI CROIRE ?

Bonjour Joypad. Petite question : je vous cite Joypad numéro 157, page 123 : « [...] pour les 20 ans de Super Mario Bros., Nintendo nous sort la version Famicom sur Game Boy Micro. Petit hic, l'écran de la console étant tellement low-tech qu'il dispose de moins de lignes qu'une NES! », puis un mois plus tard (page 46) toujours en parlant de la Game Boy Micro: « [...] à la fois sobre et high-tech [...] d'autant plus que l'écran est d'une qualité et d'une finesse irréprochable. » Que faire ? L'acheter pour au final se faire un avis soi-même, et peut-être regretter un achat de 100 € ou ne pas l'achèter, comme moi, suite à votre article sur les 20 ans de Mario, et un mois plus tard regretter de ne pas avoir sauté sur ce bijou ? Le rôle de Joypad n'est-il pas d'aider le joueur à faire son choix en lui soumettant son avis ? Or là, avec de telles contradictions, je ne sais plus quoi penser. Et il ne s'agit là que d'un exemple, je pourrais vous citer celui de Mario Sunshine adulé à sa sortie, puis qualifié de « très décevant » bien plus tard pour finir par « incontournable » dans votre guide d'achat...

La Game Boy Micro possède un écran suffisamment bon pour bien retranscrire le traitement graphique de certains jeux mais se révèle perfectible quand il s'agit d'en faire passer d'autres. C'est aussi bête et paradoxal que cela. Quant à Mario Sunshine, à sa sortie, il avait montré de réelles qualités de jeu, de game design, de gameplay, d'où l'engouement autour à l'époque. Cependant, sur le long terme, nous nous sommes aperçus qu'après tout, ces louanges n'étaient peut-être pas si judicieuses que cela et les mérites du soft moins enthousiasmants qu'au premier abord. Malgré tout, sur la machine, le titre reste incontournable car il remplit tout à fait son rôle et apporte assez de satisfaction à la plupart des joueurs. Par manque de concurrence ? Assurément. N'empêche, il a sa place parmi la sélection GameCube. C'est aussi bête et paradoxal que cela...

LA 360 FAIT ENCORE PARLER D'ELLE...

Ma contribution au débat du numéro 158 : la Xbox 360 est sortie prématurément et le line-up de lancement surestimé (également par votre mag). Il n'y a que des suites et des portages sans originalité. Sinon, tous les jeux 360 sont-ils optimisés 16/9 comme prévu ? L'investissement Xbox 360 + TVHD ne va-t-il pas freiner les ventes ? Et en quoi une TVHD serait-elle indispensable ?

Rick

Salut Rick, je ne vais pas te sortir le même speech fait à David le mois demier mais j'aimerais te faire prendre conscience de plusieurs choses : en quoi le line-up 360 fut surestimé ? Tu soulignes le fait qu'il n'y a que des suites et des portages sans saveur. Que dire alors de Kameo et de Condemned, pour ne citer qu'eux ? Et de l'indubitable qualité de titres tels que Project Gotham Racing 3, Perfect Dark Zero ou Call of Duty 2 ? Bref, mis à part l'absence d'un killer-app proprement dit (genre Halo à la sortie de la première Xbox), comment peut-on affirmer être mal servi par la gamme de lancement 360 ? Sinon, tous les jeux 360 étant compatibles HD, ils sont forcément optimisés 16/9.

Quant au combo Xbox 360 + TVHD, il est clair que cela réfrénera certains acheteurs potentiels... au début. À terme, la H.D. s'installera dans tous les foyers. J'en suis persuadé. Pour finir, la TVHD n'est pas indispensable pour profiter de la nouvelle console de Microsoft, il suffit d'opter pour un câble RGB afin d'obtenir un résultat déjà supérieur aux supports actuels (encore heureux) mais l'apport qualitatif de la HD est un plus indéniable, dévoilant les productions sous un autre jour. J'imagine tout de même que la solution la plus viable pour la plupart d'entre vous est de brancher la console sur un moniteur PC. C'est assurément le meilleur rapport qualité-prix.

### « MYTHO-PAD » ?

Cher Joypad, j'aimerais vous faire savoir que dans le numéro 153 (juin 2005), vous disiez que « d'abord annoncée pour la fin du mois de mars, la Gizmondo est finalement disponible en France depuis le 19 mai dans tous les meilleurs points de vente. » Alors je suis allée dans quelques magasins. Tous m'ont dit qu'elle n'était pas encore sortie et qu'elle était toujours repoussée. J'aimerais avoir des réponses.

Jessica

Ma chère Jessica, j'ai le regret de t'annoncer que l'avenir de la Gizmondo reste tout à fait incertain. Non. je recommence. Au vu du « non-suivi », de la « non-information » de la part des concepteurs, éditeurs, développeurs, des acteurs principaux autour de la console donc, il y a peu de chances de la voir disponible un jour. Que ce soit dans nos douces contrées ou dans les autres pays d'ailleurs. Alors pourquoi avoir dit qu'elle était déjà sortie le 19 mai, dans le numéro de juin ? Deux raisons : le demier communiqué reçu lors du bouclage de ce fameux Pad 153 faisait état d'une telle date de lancement. Ensuite, le bouclage du magazine se faisant en milieu de mois (en l'occurrence ici, mi-mai), nous n'avions pu rectifier l'article. Voilà, tu sais désormais tout sur la Gizmondo (ou plutôt rien) et sur le mode de fonctionnement d'une rédaction... enfin, une partie...

### Le débat du mois

Chaque numéro verra, dans cet encart, une question en rapport plus ou moins direct avec l'actualité. À vous d'entretenir le débat en envoyant des missives riches, constructives et passionnantes. Les plus intéressantes gagneront... le droit d'être publiées dans le formidable magazine que vous tenez entre les mains! L'est pas belle la vie? Histoire d'assurer la pérennité du dossier sur l'apport de la next gen: Qu'attendez-vous des prochaines machines? Débattez, argumentez, faites vivre la culture jeu vidéo!

Bhoo

## Ludo-numériquement vôtre

Plus que jamais, prenez la parole avec cette rubrique! Le principe est simple, il vous suffit de nous faire parvenir un petit texte (300 mots ou 2 000 signes maxi). Poème, coup de gueule, délire, enivrante réminiscence... Qu'importe le sujet pourvu qu'on ait l'ivresse. Place à votre talent!

### Ça triche...

Alertée par des cris furieux, ma sœur a débarqué un soir dans ma chambre. Elle m'a trouvé installé devant ma console. J'ai évidemment joué l'innocent et lui ai « poliment » demandé de quitter les lieux. Mais dans son regard, j'ai bien compris qu'elle me prenait pour un dingo. En fait, les cris furieux, c'était ça : « C'est pas possible, put... Ça triche trop là! » Tout cela associé à quelques jets de manette bien sentis. Vous comprenez donc où je veux en venir, je suis persuadé que certains jeux trichent honteusement et font ainsi perdre les joueurs sympathiques que nous sommes. Cette théorie a conforté l'idée générale de ma sœur sur le fait que je sois dingo... J'ai donc pris les choses en main : j'ai mis une cassette dans le magnéto et ai enregistré mes parties. J'ai en ma possession quelques vidéos compromettantes comprenant des retours

insensés de Luigi dans le dernier tour (Mario Kart), des coups droits impossibles et surtout injouables de Koopa dans Mario tennis. Mais mes plus beaux moments de triches vidéoludiques, c'est avec NBA Live que je les ai eus : des dunks qui ressortent, des marchers non sifflés, des paniers à 2 points qui comptent finalement 3 points, des passages en touche non signalés, des ballons passe-muraille qui transpercent les mains des contreurs. Tout cela évidemment jamais en ma faveur et provoquant à chaque fois le même résultat : insultes et jets de manette! Si les éditeurs ne se décident pas à calmer le jeu, j'enverrai mes cassettes à des associations de consommateurs ou ferai appel à Julien Courbet! Étant honnête et intègre. je me devais de donner l'opinion de ma sœur sur ce sujet brûlant : elle ne croit pas à ma théorie de la grande triche mais plutôt au fait que je sois nul. Quelle naïveté... Antoine



## P.-5.

### Mites au Pad?

Tiens, ce titre me rappelle un autre, dissimulé dans ces pages... Enfin bon, aucun rapport donc on passe. Adrien s'interroge de la fiabilité de notre imprimeur, allant jusqu'à lui conseiller d'opérer une dératisation. Gné ? C'est bien simple, tous les Joypad qu'il reçoit sont détériorés ! Manque de coins entiers, reliure abimée... j'en passe, et pas des meilleures. Étant donné le caractère unique de ta lettre (c'est la première fois que l'on nous parle d'un mauvais état systématique du magazine à l'envoi), nous ne pouvons que rejeter la faute sur ton postier (le pauvre, si ça se trouve, il n'y est pour rien) plutót que sur les rats mutants et inexistants de notre fournisseur. L'établissement par lequel nous passons, fait, de plus, appel à des dératiseurs de l'espace. Des fourmis alien sont dans ta boîte...



## Les lunettes, c'est chouette!

Oui mais ce n'est pas produit à l'infini. Enfin si, mais les modèles supplémentaires que nous disposions à la rédaction sont tous partis. Alexis, Juliette, Thomas, Maxime, Carole et les autres, veuillez donc nous excuser pour le « non-envoi » possible de la monture que l'on proposait dans le dernier Spécial Été. Les abonnés sont souvent privilègiés mais, là, ils le sont moins. Et tous ne pourront se la jouer élus matriciels. À moins que ce ne soit pour ressembler à Neo et à la jolie (tout est relatif) Trinity. En tout cas, mille excuses.





Joypad - Tribune - IOI-IO9, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret

## Un effet bœuf



Maintenant que *Crazy Frog* a débarqué des côtes britanniques pour envahir les spots de pub et les boîtes de nuit, c'est la misère. Chez nous, on en a marre que ce bestiau ridicule imite une brelle à longueur de temps. Alors on le défonce à coups de batte, on le gonfle jusqu'à l'implosion totale, et ça fait du bien. Faites comme nous pour vous détendre: http://www.somethingwrong.co.uk/crazy\_frog\_baseball



## Le beau geste

Une école de San Dimas, près de Los Angeles, a reçu dernièrement un don d'un genre assez inhabituel. Le bienfaiteur anonyme qui a expédié la somme de 2 500 dollars à l'établissement a en effet agi parce que sa conscience le torturait. Une lettre accompagnant la liasse de billets explique que, 32 ans plus tôt, il avait vandalisé une salle de classe et qu'il s'en voulait depuis tout ce temps. Respect.

### LE MINIÈRE DE L'INTÉRIEUR SUD-CORÉEN REÇU PAR SON HOMOLOGUE FRANÇAIS...



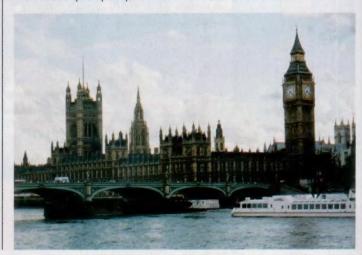
## « Tro bi'1 lé coré'1 »

La Corée du Sud vient d'adopter une nouvelle façon très originale de prévenir ses contribuables qui sont inculpés par un tribunal. Fini les courriers qui mettent un temps fou et coûtent des timbres superflus, l'avenir est dans le texto, un moyen rapide et économique, surtout pour un pays où plus de 75 % de la population possède un téléphone mobile. Remarquez, en France, on juge bien des « stars » par ce biais...

### GRANDE-BRETAGNE

## God save the beer

Je ne voudrais pas dire, mais nos amis anglais sont quand même de sacrés fripons. Sous des dehors dignes, les députés britanniques ne dissimulent pas de grands buveurs de thé, mais de vrais as de la picole : la Chambre des communes consommerait effectivement 450 litres d'alcools divers par jour. Commentaire d'un des élus siégeant : « On fait ce qu'on peut pour soutenir l'économie de la boisson ».



## Votre PSP® parten voyage P Offrez-lui "On The Go Pack"

MADRICS we like to play

Un doubleur de sortie casque afin de regarder le film avec un(e) ami(e).

Un casque stéréo pour une qualité d'écoute optimale et un enrouleur pour un rangement pratique.

Un câble de transfert USB 2.0 afin de transférer films, photos, musiques de votre PC vers votre console tout en rechargeant sa batterie.



Le Cocoon PSP® Case protège votre console tout en vous permettant de visualiser les films même lorsque le boîtier est fermé. Sa fonction stand permet d'incliner votre PSP® pour un visionnage optimal de vos vidéos.



Le logiciel Pro Media Director, un utilitaire très complet pour les transferts et les conversions de fichiers vers votre PSP® (audio, vidéos, photos & sauvegardes de jeux). Ce logiciel vous permet de convertir différents type de fichiers vidéo vers le format PSP® MP4 et de les transférer sur votre PSP®. Vous pouvez facilement définir la qualité audio et vidéo, la résolution graphique souhaitée pour tous vos films préférés.

Le pack "On The Go" est l'équipement idéal pour voyager avec votre PSP®



## ESSAYEZ DONC DE DRESSER CES SINGES LA!!!

Retrouvez ENFIN tout l'univers et la frénésie des SUPER MONKEY BALL dans cet épisode exclusif pour console Nintendo DS.

Plus d'une centaine de "puzzle games" et "party games" et de nombreux modes de jeux multi-joueurs sans (il) pour dompter ces intrépides et adorables petits singes, d'un simple coup de stylet.

Retrouvez les modes de jeux qui ont fait le succès de la série (j'Monkey Race'', "Monkey Golf'', "Monkey Bowling''...) ainsi que des modes de jeux inédits comme le "Monkey Hockey" et la "Monkey War",



DISPONIBLE LE 17 FÉVRIER 2006



MINTENDODS

